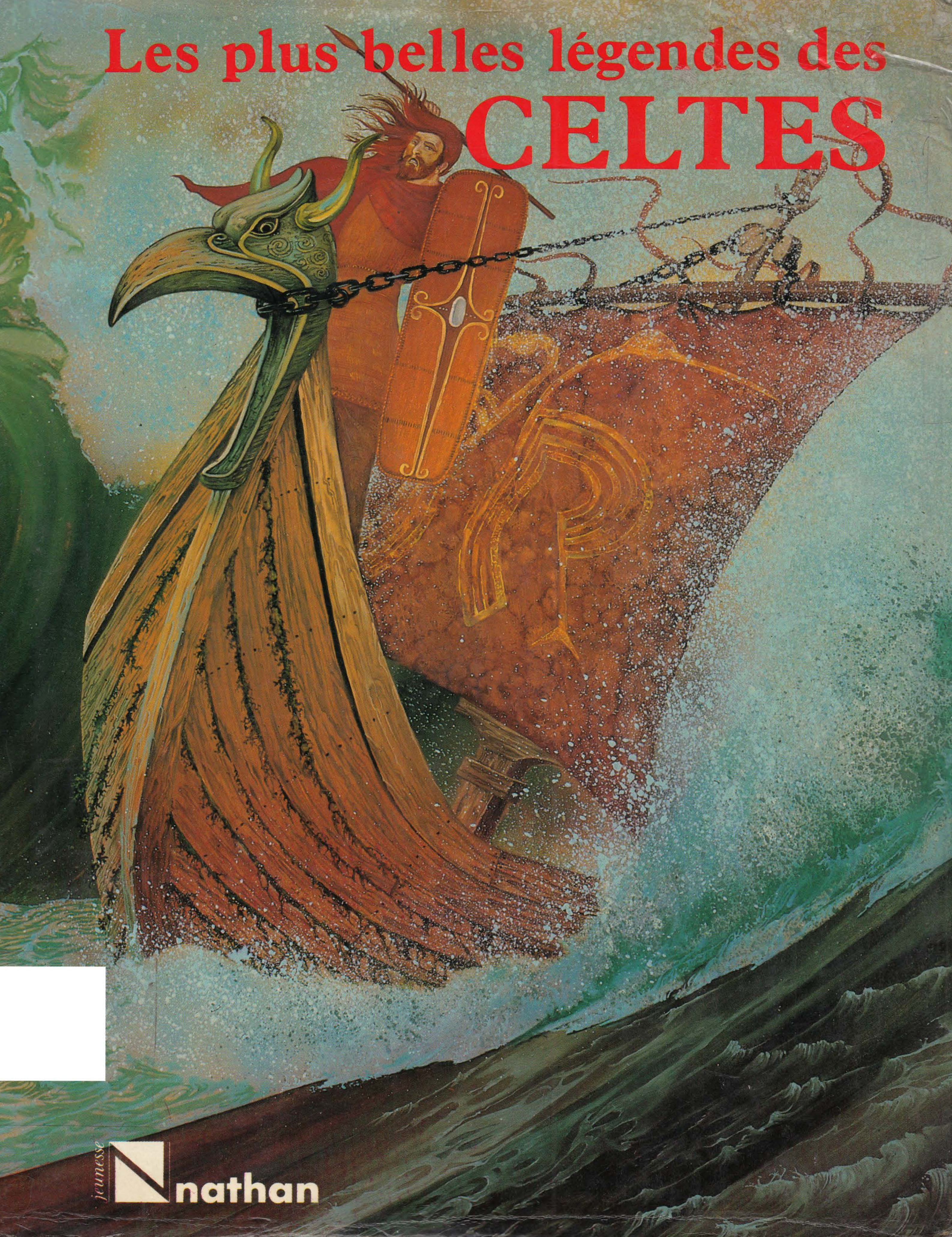
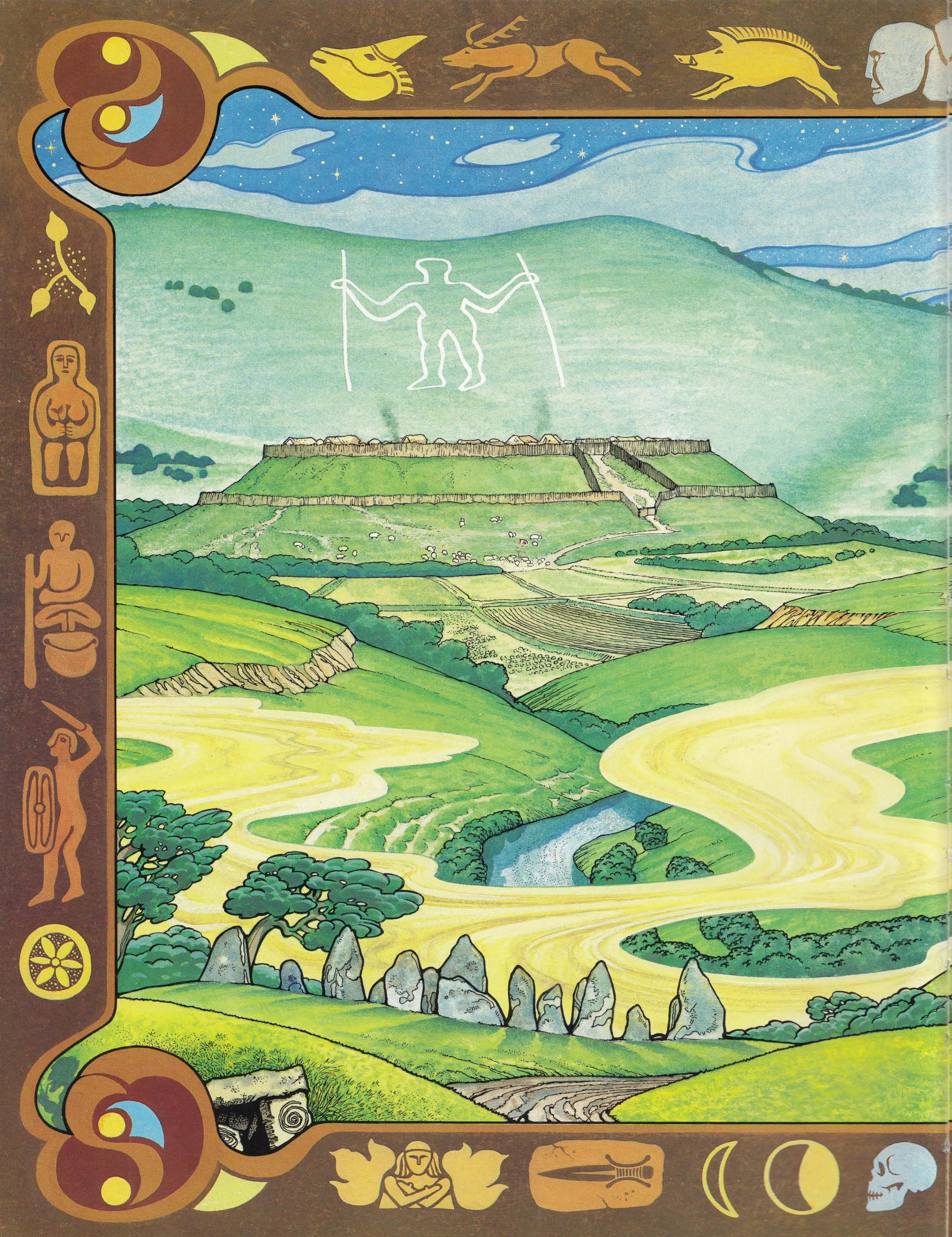
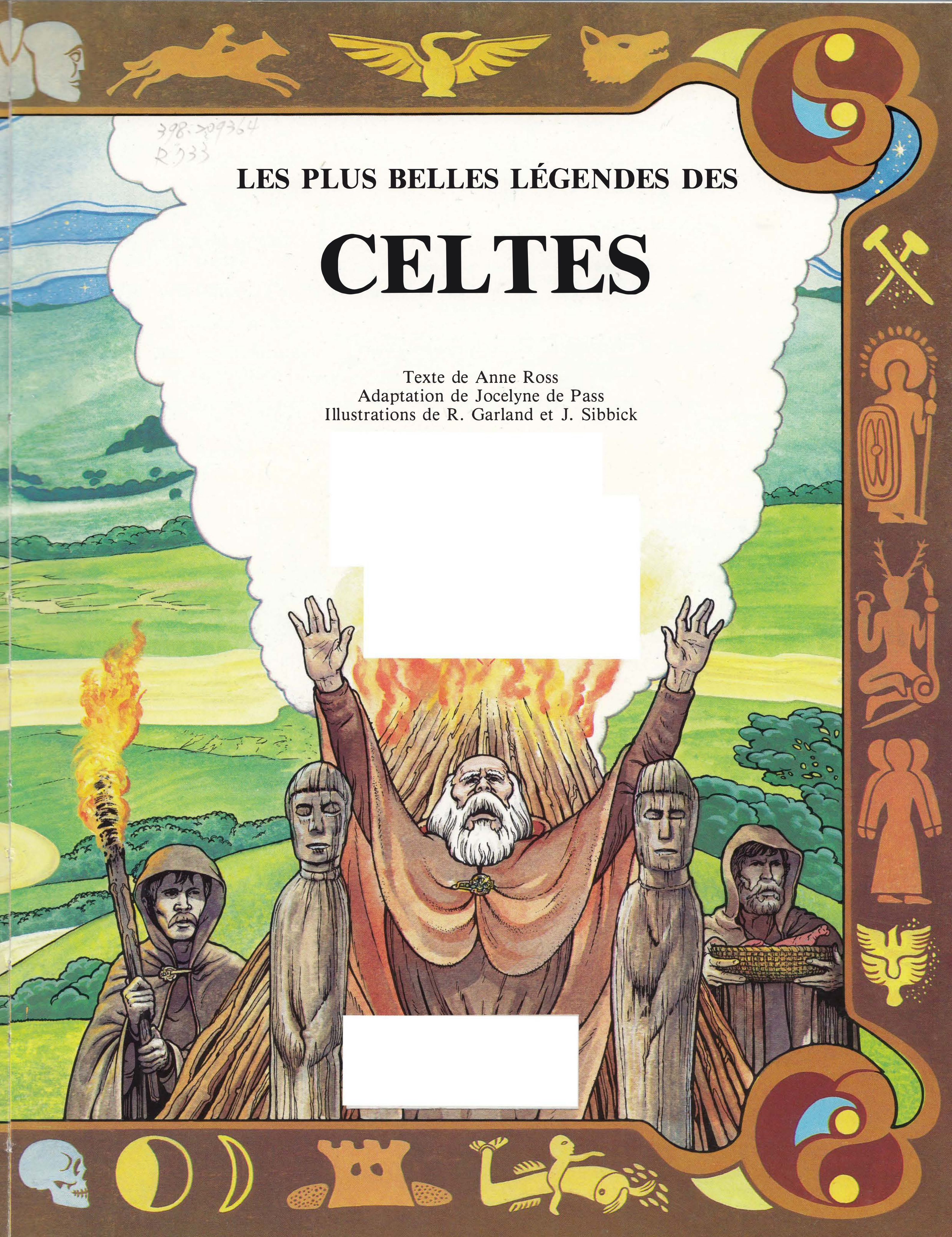

Les plus belles légendes des
CELTES
jeunesse
nathan





LES PLUS BELLES LÉGENDES DES

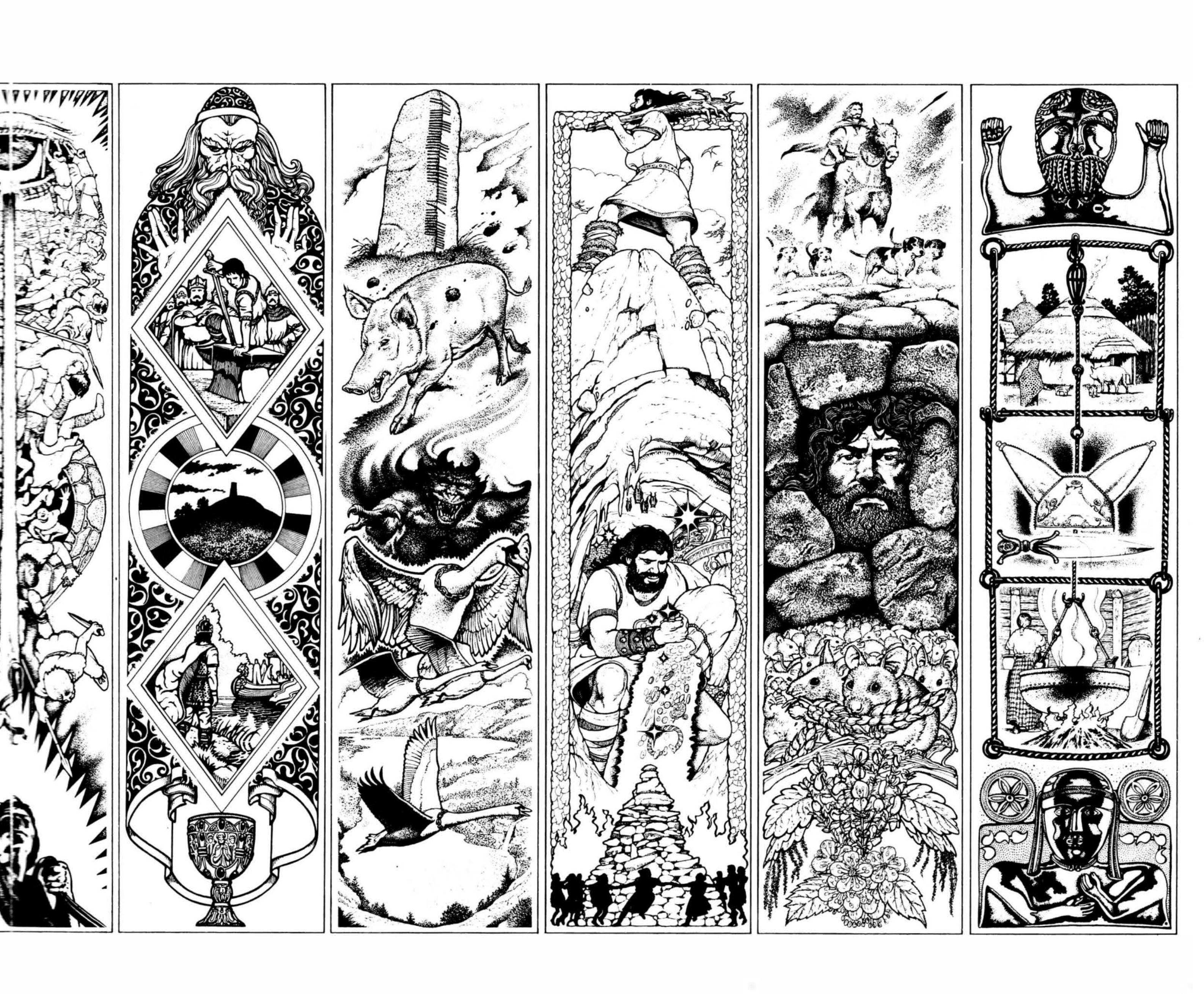
CELTES

Texte de Anne Ross
Adaptation de Jocelyne de Pass
Illustrations de R. Garland et J. Sibbick

Édition française © Fernand Nathan éditeur, Paris, 1987
Copyright © 1986 Eurobook Ltd. Tous droits réservés,
N° d'éditeur : H41 145 : ISBN : 2-09-281 609-8
Imprimé en Italie

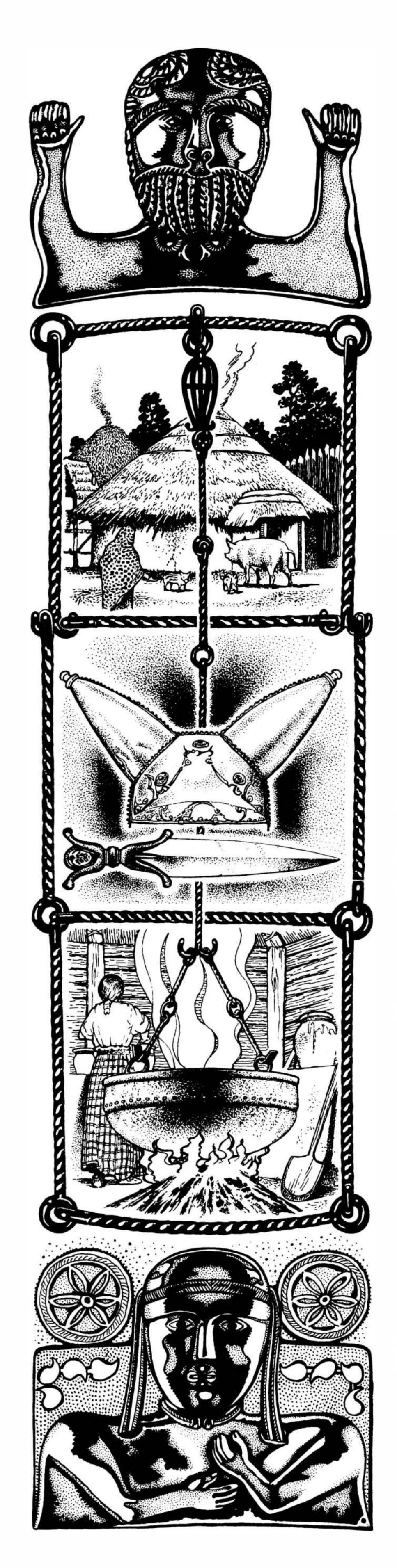


Sommaire





ÉCOSSE
ÎLE DE MAN
IRLANDE
ANGLETERRE
PAYS DE GALLES
Rhin
BRETAGNE
Seine
GAULE
La Tène
Hallstatt
Rhône
SCYTHIE
Danube
ESPAGNE
ITALIE
Rome
GRÈCE
GALATIE
MER MÉDITERRANÉE



Le monde celtique

LES CELTES furent les véritables fondateurs de l'Europe, les ancêtres de tous les Européens. À l'apogée de leur puissance, en l'an 300 avant J.-C., ils occupèrent et dominèrent l'ensemble des territoires qui s'étendaient de la Baltique à la Méditerranée et de la mer Noire aux côtes occidentales d'Irlande. C'était un peuple de race indo-européenne qui occupait à l'origine la région située au nord de la mer Noire et qui, vers 2500 avant J.-C., commença à se répandre en Europe et à l'est jusqu'à l'Inde. C'est de sa langue que dérivent la plupart des langues européennes et quelques dialectes indiens.

L'historien grec Hérodote fut le premier à mentionner le nom des Celtes au Ve siècle avant J.-C. C'était à l'époque un peuple puissant, composé de tribus aux noms différents, mais qui se désignaient mutuellement du nom de *Keltoï*. Ces tribus avaient en commun une même organisation politique, un clergé puissant, des traditions, une langue et un aspect semblables. Leur culture était ancienne et remontait sans doute au troisième millénaire avant J.-C.

Les archéologues subdivisent la préhistoire celte en deux périodes : Hallstatt (septième au cinquième siècle avant J.-C. env.) et La Tène (cinquième siècle avant J.-C. env. au Ier siècle après J.-C. env.). Ces noms sont empruntés à des sites, respectivement situés en Autriche et en Suisse, ayant livré de nombreux objets. Les Celtes de Hallstatt devaient leur puissance à la découverte du fer et à l'emploi habile qu'ils en firent. Le fer était un métal très supérieur à celui qu'utilisaient leurs ancêtres de l'âge du bronze. Il se prêtait à la fabrication d'armes, d'outils, de récipients et d'ustensiles de toutes sortes. En 1600 avant J.-C., une colonie celte fut fondée à Massalia (l'actuelle Marseille) ; elle établit des rapports commerciaux intenses avec les pays de la Méditerranée. Les chefs de clan s'enrichissant, la nouvelle technologie — et les objets fabriqués grâce à elle — se propagea en Europe, déterminant des progrès culturels.

Vers 500 avant J.-C., toutes les conditions étaient réunies pour qu'entrent en scène les formidables Celtes de La Tène, qui, avec leurs légers chars de guerre à deux roues, allaient conquérir toute l'Europe avec une stupéfiante rapidité et même l'Étrurie, colonisant la péninsule italienne, une partie de la Grèce et de l'Asie mineure (Cralatie) et poussant à l'ouest jusqu'à la péninsule Ibérique et aux îles Britanniques.

Les Celtes suscitaient à la fois terreur et admiration. On leur enviait leur savoir-faire technologique, leur artisanat délicat, leur ferveur religieuse et leur passion d'apprendre. En 390 avant J.-C., ils mirent Rome à sac et, en 279 avant J.-C., une tribu celte d'Asie mineure, les Galates, attaqua la cité grecque de Delphes. L'attaque échoua, mais les Celtes demeurèrent dans les Balkans. Certains d'entre eux étaient des mercenaires : les "porteurs de lance" comme on les appelait, servirent différents chefs, dont Alexandre le Grand, et voyagèrent fort loin.
En 225 avant J.-C., une immense armée de Celtes gaulois fut mise en déroute par deux armées romaines à Telamon, au nord de Rome. Ce fut le début du déclin progressif de la suprématie celte en Europe, mais il fallut attendre encore deux siècles pour que Jules César conquière la Gaule en 58 avant J.-C., et cent autres années pour qu'une grande partie de l'Angleterre devienne une colonie de l'Empire romain.

Mais l'histoire des Celtes ne finit pas avec la conquête romaine. Ils continuèrent d'exister dans toute l'Europe et, bien que leurs langues aient disparu presque partout, leurs idées, leurs superstitions, leurs fêtes populaires et les noms de lieux survécurent. L'Irlande et l'Écosse, épargnées par la domination romaine, ainsi que le pays de Galles et l'île de Man, conservèrent leur culture, leur art, leur religion et leur langue. La Cornouailles conserva également son identité celte bien que les Romains y aient exploité l'étain et y aient construit des villes. Plus tard, au Ve et VIe siècles après J.-C., les colons de la Cornouailles et du pays de Galles retournèrent en Europe continentale, réexportant en Bretagne les traditions celtes.

Le roi druidique Diviciacus était un grand ami personnel de Jules César ; il vécut auprès de lui à Rome et c'est ainsi que les écrits de l'empereur sur la structure de la société celte reposent sur des informations de première main. Il fait état de l'existence de deux classes d'hommes — les druides et les cavaliers — investis d'un certain pouvoir et d'une certaine dignité. Le commun des mortels était assimilé à un esclave. Les druides avaient pour fonction de vénérer les dieux, de veiller aux sacrifices publics et privés et de traiter les questions religieuses. Ils avaient le droit de décider de l'issue de tous les litiges d'ordre public ou privé. Lorsqu'un individu ou une tribu leur désobéissait, il était "excommunié" (on lui interdisait d'assister aux sacrifices). C'était une peine très grave, qui faisait de l'excommunié un hors-la-loi n'ayant plus aucun droit dans la tribu. Les druides avaient un chef qui détenait l'autorité suprême. Lorsqu'il mourait, son successeur était celui d'entre eux qui avait le plus haut rang ; les élections difficiles se réglaient par un vote ou un combat. À une période déterminée de l'année, les druides se réunissaient en un lieu sacré qui était considéré comme le centre de la Gaule. Ceux qui avaient un litige à régler s'y rendaient et se soumettaient à la décision des sages.

En Gaule, les druides se réunissaient sur l'actuel site de la cathédrale de Chartres. En Irlande, Tara était leur sanctuaire, mais c'est l'île d'Anglesey qui était le centre du druidisme britannique. César raconte que les druides apprenaient par cœur un nombre incalculable de poèmes. Certains consacraient plus de vingt ans à leurs études, qui étaient exclusivement orales ; ils utilisaient cependant l'alphabet grec pour tout le reste, y compris leurs comptes publics et privés. En matière de religion, l'une de leurs tâches essentielles était de convaincre le peuple que l'esprit ne meurt jamais mais passe d'un corps à un autre. Cette croyance était une puissante incitation à la bravoure et aidait les soldats à vaincre leur peur de la mort. Un autre écrivain romain décrit l'efficacité de cet enseignement. Quelques Celtes, raconte-t-il, tenaient la mort en si grand mépris, qu'ils allaient au combat presque nus. Lors de l'affrontement des armées ennemies, les guerriers passaient devant leurs chars, défiant le plus brave de leurs ennemis en un combat singulier, l'épée et le javelot brandis

pour les effrayer. César rapporte aussi que les druides avaient une grande connaissance des étoiles et de leur mouvement, de la taille de l'univers et de la terre, de la philosophie naturelle, de la force et des sphères d'action des dieux immortels.

Si la diversité des zones d'implantation de tribus celtes se reflétait dans la vie quotidienne, influencée par le climat, la nature du sol, la proximité plus ou moins grande de la mer, leur mode de vie restait fondamentalement le même d'un bout à l'autre du monde celtique ainsi que le confirment les témoignages archéologiques. Ils habitaient dans des forts érigés sur des collines ou dans des maisons fortifiées bâties en terrain plat. Les maisons, parfois très grandes, étaient, en Grande-Bretagne et en Irlande, ovales, carrées ou circulaires avec des toits en chaume en forme de dôme ; elles étaient chauffées grâce à un âtre central, un trou dans le toit assurant l'évacuation de la fumée. Un chaudron fixé par une longue chaîne était suspendu audessus du feu, et des broches étaient prévues pour les rôtis. Ils cuisaient leur pain dans des fours ou sur des tôles circulaires, et les grosses pièces de viande dans des trous creusés dans le sol. Ils buvaient du lait, de la bière, de l'hydromel et du vin. Le porc frais et salé figurait sur les menus des banquets, ainsi que le poisson assaisonné au cumin et le saumon cuit au miel. Ils faisaient du fromage et connaissaient l'usage des herbes à la fois comme condiments et comme remèdes. Ils teignaient leurs vêtements avec le pastel des teinturiers ou guède, qu'ils cultivaient à cet effet, et d'autres teintures végétales. Leurs maisons n'étaient pas aussi luxueuses que les demeures méditerranéennes, mais les cavaliers, les druides et les hommes riches vivaient bien. Les Celtes étaient vaniteux ; ils étaient très fiers de leurs luxuriantes chevelures blondes qu'ils éclaircissaient avec du citron vert et qu'ils ornaient de perles d'or. Dans le monde celtique, l'or abondait dans la partie occidentale et l'argent dans la partie orientale. Les armes d'apparat étaient incrustées de métaux précieux et serties de pierres ; les maisons s'ornaient de riches sculptures en if, les murs des salles de fêtes étaient tendus de soie et de lin damassés et les vêtements tissés et gansés de fils d'or.
Les Celtes gaulois portaient des culottes, les irlandais des tuniques, et les uns et les autres des capes dont la longueur était en rapport avec leur rang. S'ils aimaient la chasse, la guerre, la fête, les jeux, ils plaçaient par-dessus tout la musique, la poésie, les contes et le culte de leurs dieux capricieux. La religion dominait leurs vies. Elle leur imposait l'observation, la connaissance et l'obéissance (la désobéissance engendrait la destruction).

Ils vénéraient des dieux et des déesses nombreux, qui, malheureusement, ne nous sont connus qu'à travers des inscriptions, les noms de lieux et surtout les contes celtiques d'Irlande et du pays de Galles parvenus jusqu'à nous. La tradition orale était chez eux fort ancienne, et les histoires de dieux et de héros que racontaient les sages témoignent d'un mode de vie probablement commun à tous les Celtes d'Europe. Ces histoires sont la principale source de nos connaissances relatives à leurs lois, leur concept de la loyauté, leur notion de la vérité et les rapports avec leur environnement, autant d'éléments qui constituent le ciment d'une société.

Le plus connu peut-être de tous les héros celtes est Arthur, le seul Celte qui soit familier à tous les Européens et même aux anciennes colonies européennes. Ses aventures se situent en Grande-Bretagne et en France, et il repose, dit-on, sous l'Etna, en Sicile, une île colonisée par les Celtes à l'apogée de leur puissance. Pour les Français, il est "le roi Arthur", et son nom pourrait dériver de celui d'un dieu appelé Artaios que les Romains assimilaient plus ou moins à Mercure. Au Moyen Âge, le roi Arthur passait pour un personnage historique ayant bel et bien existé ; il est probable que les histoires le concernant et qui se sont transmises de génération en génération et de tribu à tribu soient celles d'un dieu très puissant connu sous différents noms dans les différentes régions de l'Europe celtique. Les histoires de ce livre puisent à des sources irlandaises et galloises, les plus anciennes qui soient en Europe, en dehors de la littérature grecque et romaine. Grâce à elles, ainsi qu'à la pérennité des fêtes et du folklore, s'est conservée la mémoire des croyances et des pratiques effrayantes de nos ancêtres européens.



L'arrivée des dieux

LE LIVRE DES INVASIONS *(Lebor Gabala* en irlandais) est une compilation due aux savants irlandais du XIVe siècle. C'est une œuvre extrêmement importante où histoire et mythologie s'imbriquent étroitement. Elle s'ouvre avec l'arrivée en Irlande, après le déluge, de Partholon et de son peuple, mais ce chapitre ne figure pas dans le présent ouvrage, lequel commence avec la conquête de Nemed, un Grec de Scythie. Les Scythes étaient un peuple nomade vivant à quelque huit cents kilomètres au nord de la Grèce, en bordure de la mer Caspienne. Ils présentaient de frappantes affinités culturelles avec les Celtes, notamment un art exquis et la coutume de se tatouer le corps.

Ils entretinrent d'étroits contacts avec les Grecs et les Gréco-celtes à en juger par le Livre des Invasions, qui emploie indifféremment les termes de Grèce et de Scythie. Ce livre, qui ne constitue aucunement un document historique, est une mine de renseignements sur l'histoire et la mythologie celtes.

Les histoires des quatre invasions se sont probablement transmises de bouche à oreille pendant des générations avant d'être transcrites ; bien qu'elles soient peut-être l'écho d'événements réels, les personnages et les sentiments y sont à ce point sublimés, qu'hommes, dieux et monstres y créent un monde merveilleux. Les lettrés qui finalement les consignèrent étaient convaincus d'écrire l'Histoire mais leur œuvre est infiniment plus que cela : un inventaire des anciens mythes des Celtes irlandais et des croyances primitives de tous les peuples celtes. Tous les faits relatés dans ce livre aboutissent à l'invasion et à la conquête par les Goïdels de la terre, qui, par la volonté divine, est destinée à demeurer leur jusqu'à la fin des temps.

La première invasion de l'Irlande est connue sous le nom de conquête de Nemed. Elle remonte à une époque où l'Irlande n'avait pas encore trouvé son équilibre géologique, où elle était sauvage et dangereuse, ravagée par les épidémies et habitée par une tribu d'hommes mons-

trueux, surnaturels et sinistres, les Formoriens, qui tiennent une large place dans ce livre. Leur nom dérive de deux mots celtiques : *muir-mara,* qui signifie mer, et le préfixe *fo,* dessous. Il se traduit donc par "ceux qui vivent sous la mer". Nemed, dit-on, était venu de Grèce en un temps très lointain, ayant entrepris ce périlleux voyage vers l'ouest en quête d'une nouvelle patrie pour son peuple. Une terrible catastrophe avait vidé l'Irlande de ses habitants quelque trente ans auparavant. Nemed et les siens s'étaient embarqués sur des bateaux à trente-quatre rames, contenant chacun trente hommes. La mer avait été calme et les vents favorables jusqu'au moment où une tour dorée avait miraculeusement surgi des flots près d'eux. Ses murailles jaunes et lisses scintillaient à travers les brumes marines et se perdaient très haut dans les nuages.

Pensant trouver un trésor, les hommes avaient ramé dans sa direction : autour d'elle l'eau était si tumultueuse et les courants si violents que plusieurs embarcations chavirèrent et que d'autres s'échouèrent sur d'invisibles rochers submergés. Seule la barque de Nemed fut épargnée, même si la plupart de ceux qu'elle transportait périrent noyés. Quoi qu'il en soit, Nemed, ses enfants et les quelques hommes qu'il put tirer de l'eau furent sauvés. Les survivants s'empressèrent de s'éloigner de la tour mystérieuse et abordèrent bientôt sur les côtes d'Irlande. Mais ils n'étaient pas au bout de leurs peines : douze jours plus tard, Macha, la femme de Nemed, fut la première victime de l'épidémie qui sévissait encore. Au large des côtes nord de l'Irlande, vivait une tribu d'hommes cruels, les Formoriens. Eux aussi voulaient s'établir en Irlande, mais ils n'étaient pas de taille à résister à Nemed et ils furent réduits par lui en esclavage. Ils construisirent deux grands forts et déboisèrent les forêts, créant douze vastes plaines. Le paysage aussi évoluait sous l'effet de phénomènes naturels, et c'est au temps de Nemed que quatre violents orages formèrent les quatre grands lacs d'Irlande.

Nemed, vivant, maîtrisa les sinistres et rebelles Formoriens, bien qu'il perdît quantité de ses hommes dans les trois batailles qu'il dut livrer avant de pouvoir les asservir. Mais il allait bientôt succomber à la maladie qui çà et là faisait encore des victimes.

Les Formoriens songèrent aussitôt à la possibilité d'écraser les fils de Nemed et y parvinrent. Les Formoriens étaient des maîtres cruels. Chaque année, pour la fête de Samain *(Halloween),* ils exigeaient des fils de Nemed un terrible tribut : les deux tiers de leur blé, de leur lait et de leurs nouveau-nés. Les fils de Nemed, devenus fous furieux, conçurent un plan pour se débarrasser du joug de leurs oppresseurs. Ils firent venir de l'étranger des mercenaires et même des criminels pour leur prêter main forte et dépêchèrent des messagers à leurs parents en Grèce pour demander aide et assistance. Une troupe nombreuse fit voile vers l'Irlande, composée de druides, de druidesses et des meilleurs guerriers. Faisaient également partie du voyage des animaux nuisibles dont des loups et des porcs venimeux. La compagnie jeta l'ancre à l'endroit même où Connan, le roi des Formoriens, vivait dans sa tour de verre, et elle en fit le siège. Connan dut ainsi livrer bataille à cette magique et puissante armée. Les druides et les druidesses des deux camps adverses s'affrontèrent à force de sorts et de magie. Mais comme à chaque sort s'appliquait un sort contrecarrant le premier, aucun des adversaires ne put prendre l'avantage. Les pertes furent lourdes de part et d'autre jusqu'à la victoire des fils de Nemed. Mais Connan, enfermé dans sa tour de verre, avait survécu. Les loups et les cochons venimeux récemment arrivés furent lâchés. La panique gagna tous ceux qui étaient enfermés dans la tour et ils en sortirent, sauf Connan. Fergus, le fils de Nemed, défia alors Connan en combat singulier et le tua.

La guerre ne cessa pas pour autant : un nouveau contingent de Formoriens vengeurs débarqua. Les fils de Nemed les attendaient et les défièrent un à un à leur descente du bateau. Des combats acharnés s'ensuivirent. La fureur et la violence étaient telles que nul ne vit déferler une vague gigantesque. Plus haute que la tour elle-même, plus rapide que le faucon, elle arriva dans un rugissement terrible de monstre marin. Elle s'écrasa sur le rivage, anéantissant les combattants. Seuls survécurent trente des fils de Nemed et une poignée de Formoriens.

Après ce drame, les fils de Nemed ne retrouvèrent jamais la paix. Ils vécurent dans la crainte incessante des Formoriens et de l'épidémie et ne cessèrent de se disputer entre eux. Ils finirent par quitter l'Irlande, les uns regagnant la Grèce, les autres s'installant en Angleterre.
Et au cours des deux cents ans qui suivirent, l'Irlande n'eut d'autres habitants que les sauvages Formoriens.

La revanche des Fir Bolg

La deuxième invasion fut le fait d'un peuple appelé Fir Bolg. C'étaient les descendants de ceux des fils de Nemed qui étaient retournés en Grèce et qui, avec le temps, s'étaient constitués en tribu. Leur puissance s'accroissant, la Grèce avait eu peur d'eux et les avait réduits en esclavage pour mieux les contrôler. Ils furent contraints à des travaux pénibles, transformant des déserts arides et pierreux en plaines sentant bon le trèfle. Minés au physique comme au moral, ils tinrent conseil et décidèrent de fuir. Ils se fabriquèrent des embarcations en peau dont ils accrurent la tenue à la mer en les calfeutrant avec les sacs de chanvre dans lesquels ils transportaient la terre. Puis ils s'embarquèrent pour l'Irlande, la mère patrie de leurs ancêtres. Les Fir Bolg furent les premiers envahisseurs à instaurer dans le pays un ordre politique et social. Ils partagèrent le territoire en cinq provinces, qui existent encore, l'Ulster, le Leinster, le Munster, le Connacht et enfin le Meath, le centre du pays. Ils y introduisirent aussi les principes de la royauté, de la soumission à un roi considéré comme un demi-dieu, qui remplaçait les chefs guerriers du passé. Ils vécurent en Irlande dans une florissante prospérité pendant de nombreuses générations.

Une armée de dieux

La troisième invasion de l'Irlande fut sans doute la plus mystérieuse et la plus importante. Selon la tradition celtique, elle fut le fait des Tuatha De Danann, ou Fils de Danu, les dieux de l'Irlande, même si les premiers envahisseurs avaient présenté eux aussi des caractéristiques divines. Quoi qu'il en soit, les Tuatha restent aujourd'hui encore des dieux dans la mémoire populaire, et les légendes relatives à leurs exploits et à leur culte sont toujours vivaces. Il ne fait pratiquement pas de doute qu'il s'agit bien des anciens dieux des Celtes et que leurs histoires reflètent les croyances des anciens Irlandais et d'une grande partie de l'Europe préhistorique.

Les Tuatha De Danann étaient les descendants directs de Nemed, issus de son petit-fils qui avait quitté l'Irlande avec sa famille pour s'établir dans les îles du nord de la Grèce. Là, sa lignée avait prospéré et avait été initiée aux arts du druidisme et de la magie dans lesquels elle excellait. Les Tuatha De Danann avaient combattu aux côtés des Athéniens contre les Philistins et étonné tout le monde par leurs exploits surnaturels, usant des arts druidiques pour assurer la victoire. Mais les Philistins finirent par devenir si dangereux que les Tuatha De Danann fuirent la Grèce à la recherche d'une nouvelle patrie. Comme leurs ancêtres, ils firent route vers l'ouest emportant dans leurs embarcations leurs biens les plus précieux dont quatre objets sacrés qui reviennent constamment dans les mythes celtes : le *Lia Fail,* une pierre qui poussait un cri



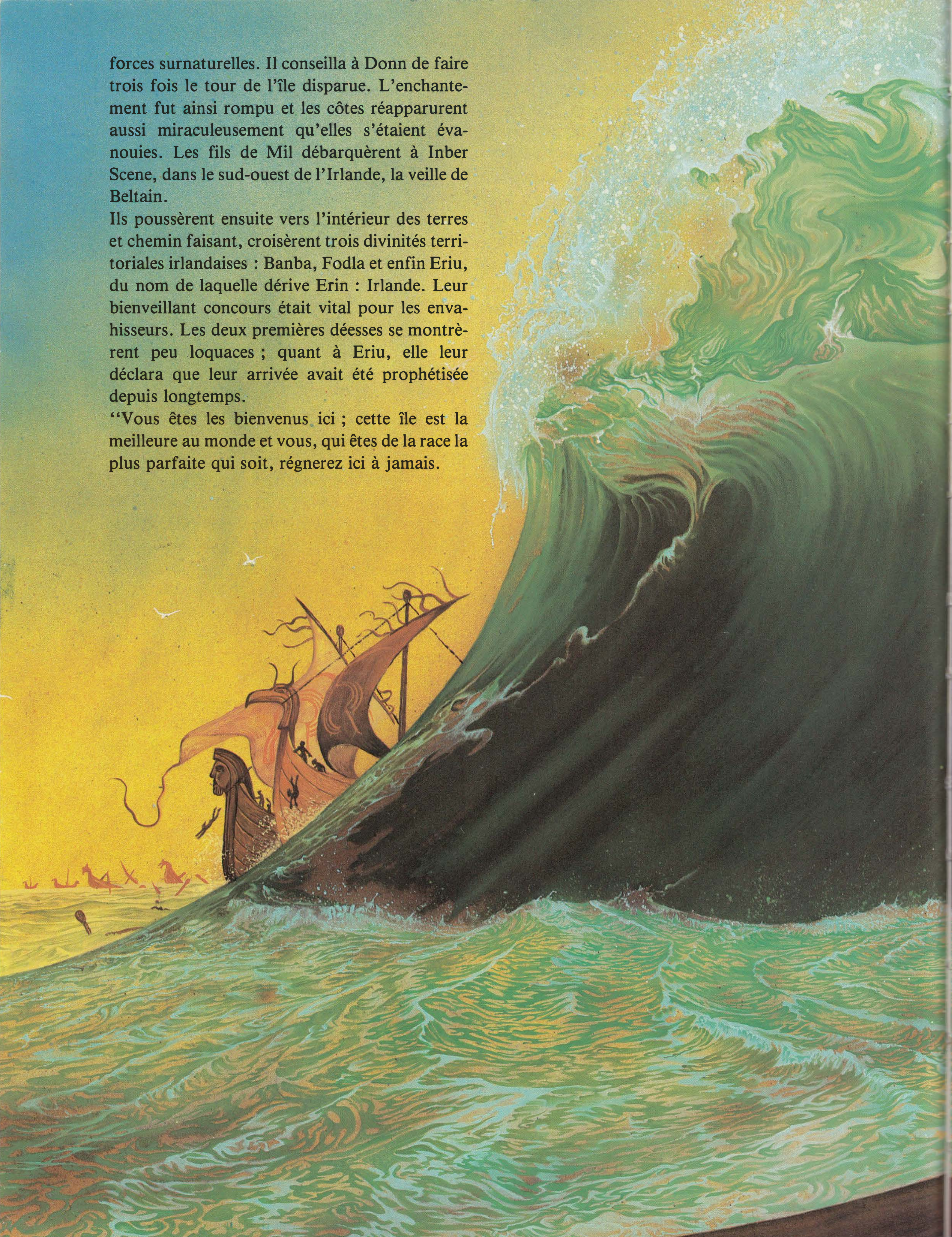
à l'intronisation d'un roi juste, l'invicible lance de Lugh, l'épée mortelle de Nuada, et le chaudron éternellement plein de Dagda, le ''bon dieu'', le père des dieux de l'Irlande.
Ils se réfugièrent d'abord en Écosse, mais le pays était sinistre et la vie des exilés si dure qu'ils décidèrent très vite de partir à l'assaut de l'Irlande qu'ils considéraient, à juste titre, comme leur appartenant.
Cette armée de dieux aborda en secret les côtes d'Irlande le jour de la fête de Beltain (1er mai), la plus sacrée de toutes les fêtes celtes. Lorsque tout le monde eut débarqué, ils brûlèrent leurs bateaux afin de s'ôter toute possibilité de fuir si les Fir Bolg, qui maintenant gouvernaient l'Irlande, se montraient trop redoutables. Ils appelèrent une obscurité magique autour d'eux pour se déplacer sans être vus, et bientôt, en un lieu appelé Connacht, ils attaquèrent les Fir Bolg par surprise.

D'effrayantes batailles furent livrées avant que les Fir Bolg admettent leur défaite et que les survivants s'enfuient vers des îles éloignées où ils vécurent dès lors. Mais les Tuatha n'étaient pas au bout de leurs peines : les sauvages Formoriens liguèrent contre eux toutes leurs forces nuisibles. Il fallut attendre la grande bataille connue sous le nom de Seconde Bataille de Moytura pour qu'ils soient définitivement écrasés. L'histoire de cet affrontement brutal entre les forces du mal et du bien fait l'objet du chapitre suivant.



Les fils de Mil d'Espagne

La quatrième grande invasion de l'Irlande fut le fait d'un peuple venu d'Espagne, mais si celle des Tuatha De Danann est la plus importante de la mythologie celte, celle des fils de Mil joue un rôle plus capital dans l'histoire. Elle coïncida en effet avec l'arrivée en Irlande des Goïdels, qui devaient y demeurer définitivement. Investis de pouvoirs magiques par l'entremise des druides, la bataille de ce peuple contre les dieux symbolise la lutte éternelle de l'homme contre les forces surnaturelles. Certains personnages, comme Donn, hantent le monde celtique d'un bout à l'autre : c'est le Donnotaurus de Gaule (ou dieu-taureau) tandis qu'ailleurs Donn apparaît comme le dieu de la mort accueillant dans sa demeure tous ceux qui passent de vie à trépas.
Emer, Donn et Eremon étaient les fils de Mil d'Espagne. Leur oncle, un homme d'une grande érudition, investi de grands pouvoirs magiques, s'était embarqué pour l'Irlande après l'avoir vue en rêve. Il y fut tué traîtreusement par les Tuatha. Sitôt que la nouvelle parvint aux fils de Mil, leur décision fut prise : ils envahiraient l'Irlande qu'ils connaissaient comme un pays de terres à blé et de pâturages où le miel des fleurs était très doux, les lacs et les mers très poissonneux et le climat agréable.
Ayant rassemblé leurs familles et des vivres, ils s'embarquèrent. Donn, le fils aîné, commandait une flotte de soixante-cinq navires et quarante chefs de clan. Leur chef spirituel était un homme nommé Amergin, un poète versé à tous les arts de la magie.
Alors que la flotte de Donn arrivait en vue de l'Irlande, et se préparait à accoster, les Tuatha usèrent des pouvoirs magiques des druides pour dissimuler l'île à leurs yeux. Les marins sans voix scrutaient la mer déserte où, quelques instants auparavant, ils avaient vu des côtes rocheuses et des collines recouvertes d'épaisses forêts. Amergin décela aussitôt l'intervention de



forces surnaturelles. Il conseilla à Donn de faire trois fois le tour de l'île disparue. L'enchantement fut ainsi rompu et les côtes réapparurent aussi miraculeusement qu'elles s'étaient évanouies. Les fils de Mil débarquèrent à Inber Scene, dans le sud-ouest de l'Irlande, la veille de Beltain.

Ils poussèrent ensuite vers l'intérieur des terres et chemin faisant, croisèrent trois divinités territoriales irlandaises : Banba, Fodla et enfin Eriu, du nom de laquelle dérive Erin : Irlande. Leur bienveillant concours était vital pour les envahisseurs. Les deux premières déesses se montrèrent peu loquaces ; quant à Eriu, elle leur déclara que leur arrivée avait été prophétisée depuis longtemps.

"Vous êtes les bienvenus ici ; cette île est la meilleure au monde et vous, qui êtes de la race la plus parfaite qui soit, régnerez ici à jamais.



— Si cela est vrai, répliqua Donn, ce ne sera point grâce à votre aide mais par l'effet de la puissance de nos dieux et de nos guerriers."
Irritée par l'arrogance de cette réponse, Eriu prédit à Donn que ni lui ni ses descendants ne régneraient jamais sur l'Irlande et que sa lignée serait maudite.

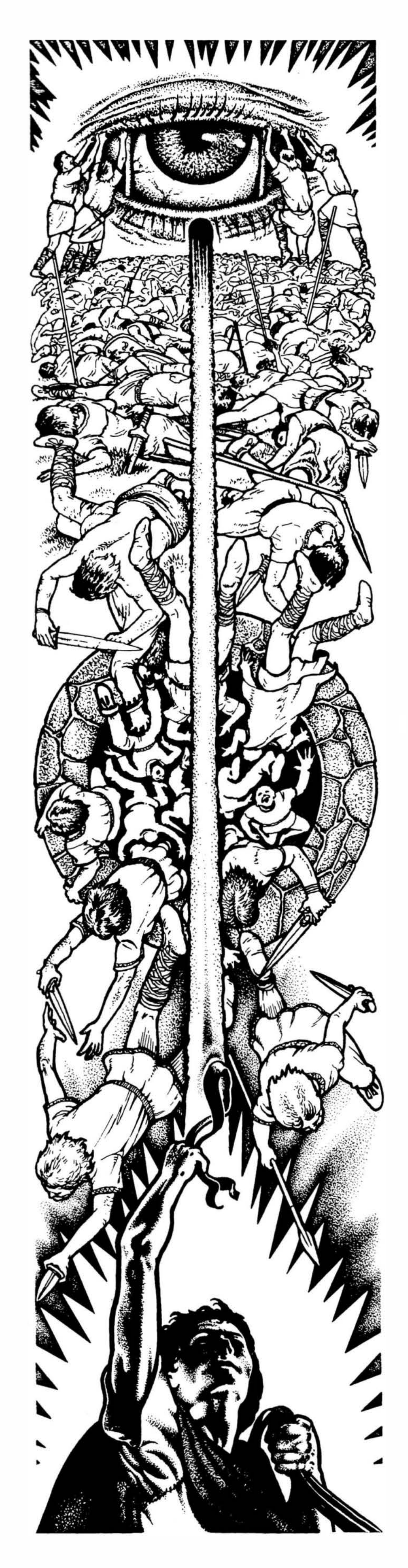
Quittant Eriu, les fils de Mil se dirigèrent vers Tara, siège de la royauté et principal sanctuaire de l'antique Irlande. Ils y rencontrèrent les trois maris des déesses, les trois rois des Tuatha : Mac Cuill (Fils du Coudrier), Mac Cecht (Fils de la Charrue) et Mac Graine (Fils du Soleil). Tous trois se gaussèrent des fils de Mil pour avoir voulu prendre l'Irlande par surprise, une action qu'ils considéraient déshonorante. Ils donnèrent aux étrangers le choix : quitter l'Irlande, se soumettre aux Tuatha ou se battre. Donn penchait pour le combat mais c'est au druide Amergin qu'appartenait le dernier mot.

"Qu'ils gardent cette terre jusqu'à ce que nous y revenions une seconde fois pour la leur prendre ouvertement, ordonna-t-il.
— Mais où irons-nous ?
— Au large, au-delà de la neuvième vague, répliqua Amergin, dans la langue magique des druides.
— Mon avis, insista Donn, est qu'il faut choisir la guerre."
Mais les fils de Donn obéirent à Amergin et prirent le large jusqu'au-delà de la neuvième vague.
"Maintenant, dirent les Tuatha, nous devons faire en sorte qu'ils ne reviennent jamais en Irlande."
Usant de leurs pouvoirs magiques, ils commandèrent aux vents druidiques de souffler et de déchaîner une tempête terrifiante. La fureur des flots fut telle que les graviers des fonds remontèrent à la surface de la mer. Les marins furent saisis de terreur en voyant leurs navires dériver irrémédiablement vers l'ouest.
"Ce n'est pas une tempête naturelle mais un vent druidique, hurla Donn, en tentant de couvrir le fracas des vagues.
— Impossible de l'affirmer, si nous ne savons pas à quelle hauteur il souffle, répliqua Amergin. S'il ne souffle pas plus haut que le mât, c'est l'œuvre des druides."
L'un des hommes grimpa au mât qui balançait dangereusement et tendit son bras vers le haut : l'air était calme, mais tandis qu'il se penchait pour en informer les hommes sur le pont, une brusque rafale l'arracha à son support et le précipita mort sur le pont.

Amergin, dressé sur la proue, entonna un poème magique pour apaiser la déesse Eriu que Donn avait offensée, et, aussitôt, un grand calme succéda à la tempête. Donn n'avait rien perdu de son orgueil.
"Si seulement je pouvais accoster, tous les guerriers d'Irlande n'auraient plus qu'à brandir leurs épées et leurs lances", déclara-t-il.
Son arrogance et sa désobéissance aux ordres d'Amergin scellèrent son destin. À nouveau, la tempête autour d'eux fit rage. Dans le fracas, la confusion et la terreur créés par les flots déchaînés, le navire de Donn fut séparé des autres. Donn défia les éléments avec son épée, et son navire alla s'échouer au large de la côte sud-ouest. Il fut noyé ainsi que tous ses hommes.
Emer et Eremon, les deux frères survivants, se partagèrent le commandement de la flotte qui aborda une fois de plus les côtes d'Irlande. Au moment même où il mettait pied à terre, Amergin, miraculeusement sauvé des flots, murmura les mots d'un poème magique, revendiquant la terre d'Irlande et tout ce qu'elle portait pour lui-même et pour les fils de Mil.

Les envahisseurs avaient déjoué l'enchantement des Tuatha, mais ils durent livrer de nombreuses batailles avant de pouvoir se proclamer définitivement vainqueurs. Les Tuatha conservèrent, malgré leur défaite, leurs pouvoirs magiques et leurs forces surnaturelles, rendant la vie si difficile aux nouveaux venus qu'une trêve dut finalement être conclue.

Les deux parties convinrent de se partager le pays, le sous-sol revenant aux Tuatha et la surface aux fils de Mil : les Tuatha devinrent dès lors des puissances souterraines. Le Dagda attribua un *sidh,* ou tertre magique, à chaque chef de clan, ces sidhs devenant à jamais les demeures des fées et des magiciens d'Irlande. Tel fut l'accord définitif auquel parvinrent les Tuatha et les Goïdels.



La Seconde Bataille de Moytura

LA SECONDE BATAILLE DE MOYTURA est le thème de l'un des contes mythologiques irlandais les plus importants. Elle se déroula à l'époque de l'arrivée des Goïdels, alors que les Tuatha De Danann se battaient pour établir leur suprématie sur l'Irlande. L'histoire commence au moment où les Tuatha, ayant écrasé les armées de Fir Bolg, observent une trêve précaire avec les tribus des cruels Formoriens. Les Tuatha étaient conduits par Nuada, leur roi. Parmi eux, se trouvaient Ogma, réputé pour sa force et son éloquence, Diancecht, médecin et dieu de la médecine, ainsi que ses fils Cian, Cu, Cethan et Miach, et sa fille Airmid ; Goibniu le forgeron, Luchta le charpentier, et Credne qui travaillait les métaux. Le Dagda, le ''bon dieu'', était le dieu père de tous. Dans cette histoire apparaît pour la première fois un autre personnage important, un jeune homme nommé Lugh Long Dras, qui, dans la mythologie celte, est dépeint à la fois comme un grand guerrier et un dieu solaire éclatant. Les sinistres Formoriens eux-mêmes avaient leurs héros plus qu'humains et leurs champions, dont Balor, Roi des îles, qui, comme les chefs Tuatha, était à la fois guerrier et dieu. Le conflit qui oppose ces deux forces est, en fait, une bataille de dieux. Dans le combat final (connu sous le nom de Première Bataille de Moytura) où s'affrontent les Tuatha et les Fir Bolg, le roi des Fir Bolg est tué et Nuada lui-même, gravement blessé, son bras ayant été sectionné à la hauteur de l'épaule. Il survécut à ce coup terrible et Diancecht, le médecin, lui fit un bras d'argent pour remplacer celui qu'il avait perdu. Mais, comme selon la loi des Tuatha un roi devait être sain de corps et sans défaut, Nuada Bras d'Argent ne put demeurer le chef. L'homme qui fut choisi pour gouverner la terre nouvellement conquise fut Eochaid Bres ou Eochaid le Beau, fils d'une femme nommée Elotha. Son père n'était pas un Tuatha mais un Formorien. Bres, qui avait été élevé par le peuple auquel appartenait sa mère, ignorait tout de son père. Sa vie était à la hauteur de sa

réputation et il était aussi beau que brave et fort. Dès qu'il fut élu roi, un mariage fut arrangé entre lui et Tailltiu, la veuve de feu le roi des Fir Bolg. Un autre mariage entre une Formorienne et un Tuatha fut célébré : Cian, le fils de Diancecht le médecin, épousait Ethne, fille du grand guerrier Balor, le Roi des îles.

Bres fut nommé roi à la condition d'abdiquer si son règne déplaisait au peuple. Avant peu, il accorda ses faveurs aux Formoriens plutôt qu'aux Tuatha. Les Formoriens l'incitèrent à opprimer les Tuatha et il exigea d'eux le paiement de tributs et les condamna aux tâches les plus lourdes sinon les plus basses. Les Tuatha finirent par se révolter. Ils rappelèrent à Bres la condition de son élection et lui demandèrent d'abdiquer. Bres, furieux, dut en convenir, mais il les supplia de le laisser régner pendant sept ans. Sa requête fut acceptée. Bres avait demandé ce délai pour se donner le temps de rassembler les guerriers formoriens et d'écraser les tribus Tuatha qui le rejetaient. C'est alors qu'il apprit qui il était réellement, sa mère l'ayant conduit en territoire formorien où le chef le reconnut pour son fils. Son père l'adressa ensuite au grand guerrier Balor, roi des îles, et à Indech, roi des Formoriens. Eux aussi rassemblèrent leurs forces, constituant ainsi une armée redoutable. On prétend qu'elle était si nombreuse qu'elle formait un pont vivant des côtes occidentales d'Écosse à l'Irlande.

À l'époque où les Tuatha décidèrent de se débarrasser du joug de Bres, Nuada Bras d'Argent fut miraculeusement guéri. Les choses se passèrent ainsi : la chair ayant commencé à s'infecter autour de son bras d'argent, Nuada avait fait quérir Miach, le fils de Diancecht, un homme doté de stupéfiants pouvoirs de guérir. Miach examina la blessure et demanda que l'on retrouve le bras depuis longtemps enterré. Otant le bras d'Argent, il le remit en place en proférant les mots suivants : "qu'il se ressoude tendon à tendon et nerf à nerf en sorte qu'il retrouve vie et sensibilité à chaque articulation". Trois jours plus tard, Nuada était complètement guéri.

Bien que Nuada eût retrouvé vigueur et santé, les pouvoirs de Miach n'en eurent pas moins de fatales conséquences. Diancecht fut si jaloux de son fils qu'il lui lança une épée à la tête et le blessa. Miach eut assez de force pour se guérir lui-même, mais Diancecht le frappa à nouveau, le blessant jusqu'à l'os. Miach encore une fois se guérit. Un troisième coup d'épée lui traversa le cerveau et le quatrième en détruisit la matière, si bien que les pouvoirs de Miach demeurèrent inopérants. Miach fut enterré mais son savoir ne périt pas avec lui : trois cent soixante-cinq herbes poussèrent sur sa tombe, une pour chacune de ses articulations et chacun de ses tendons. Sa sœur Airmid cueillit délicatement ces herbes et les disposa en fonction de leurs vertus curatives, mais Diancecht, à nouveau jaloux de son fils, les mélangea si bien qu'il fut impossible de s'y retrouver. Sans cette malheureuse intervention, il existerait un remède à chacun de nos maux.
Son bras guéri, Nuada fut réinstitué roi. Pour célébrer l'événement, il convia son peuple à un somptueux festin à Tara. Pendant les réjouissances, le gardien vit approcher une curieuse équipée conduite par un jeune guerrier blond et élégant, paré d'atours royaux.

"Qui es-tu ? Que cherches-tu ici ?" demanda-t-il.

— Dis au roi que Lugh Bras est ici, répondit l'étranger, le fils de Cian, fils de Diancecht et d'Ethne, fille de Balor, et fils adoptif de Tailltlu, conduis-moi au roi Nuada.

— Quels sont tes talents ? car nul n'entre à Tara sans qualification, répondit le gardien.

— Tu n'as qu'à m'interroger. Je suis charpentier, dit Lugh.

— Nous n'avons nul besoin de toi ici, nous avons déjà un charpentier.

— Interroge-moi, gardien, je suis forgeron.

— Nous avons déjà un forgeron appelé Goibniu et n'avons point besoin d'un second.

— Je suis un champion guerrier, dit Lugh.

— Nous avons les nôtres, répondit le gardien, et Omga est notre champion.

— Je suis harpiste.

— Nous en avons un.

— Je suis un homme connaissant les arts et les stratégies de la guerre.

— Nous en avons d'autres comme toi.

— Je suis poète et historien.
— Nous en avons déjà un.
— Je suis sorcier.
— Nous possédons les sorciers et les druides les plus puissants du pays.
— Je suis médecin.
— Diancecht est notre médecin.
— Je suis échanson.
— Nous en avons des tas.
— Je suis métallurgiste.
— Le nôtre s'appelle Credne.
— En ce cas, dit Lugh, va et demande au roi s'il a un homme qui possède tous ces talents et ces dons réunis. S'il l'a, je n'entrerai pas à Tara.''
Lorsqu'il reçut le message du gardien, Nuada envoya son meilleur joueur d'échecs tester les facultés mentales de l'étranger. Lugh le battit aisément. Le roi l'invita alors à pénétrer dans la forteresse et lui donna le siège réservé à l'homme le plus sage, car Lugh était maître dans tous les arts.

Ogma, le champion de la force et de l'éloquence brûlait d'envie de prouver sa force à l'étranger. Il souleva l'un des énormes porte-drapeaux du palais ; au prix d'un effort immense, il le lança sur les remparts de la demeure royale qu'il traversa pour atterrir hors des fortifications. Sans un mot, Lugh accepta le défi, souleva la pierre sans peine et la relança à l'intérieur des murs, puis en un instant il répara les dégâts. Reconnaissant en Lugh un vrai champion, Nuada chargea le brillant et talentueux jeune homme de défendre l'Irlande contre les nuisibles Formoriens. Il fit asseoir Lugh sur son propre trône et tint conseil pour décider avec les Tuatha De des mesures à prendre. Sous l'impulsion de Lugh, chaque homme devrait mettre à profit ses talents ou dons particuliers. Diancecht, le médecin, soignerait les blessés, Goibniu, le forgeron, réparerait les armes brisées et Credne, le métallurgiste, fabriquerait de nouvelles épées, lances et armures. Ogma combattrait de toutes ses forces et le Dagda userait de tous ses talents pour déjouer les menées de l'ennemi. Les sorciers, les druides, les échansons et les charpentiers, tous consentirent à remplir leur rôle. Finalement, il fut décidé que Lugh, le Dagda et Ogma rendraient visite aux trois déesses de la guerre pour leur demander de dresser le plan de bataille. Le Dagda avait le moyen de rencontrer une des déesses, Morrigan, qui assistait une fois par an à la fête de Samain (*Halloween*), et, l'occasion venue, il la persuada de lui révéler les plans des Formoriens et de se battre aux côtés des Tuatha.

Le dispositif était en place, mais ce n'est qu'au terme de sept années que les préparatifs et le forgeage des armes furent achevés.

Cependant, les Tuatha n'étaient pas encore tout à fait prêts ; pour gagner du temps, le Dagda se rendit chez les Formoriens pour obtenir une trêve. Les Formoriens insistèrent pour le garder à dîner. Ils savaient le Dagda très friand de porridge, aussi lui en préparèrent-ils un plein chaudron dans lequel ils jetèrent pêle-mêle des carcasses entières de chèvres, de bœufs et de moutons. La cuisson achevée, ils creusèrent un puits de la taille du chaudron et y versèrent la bouillie d'avoine menaçant le Dagda de mort s'il laissait la moindre bribe de ce repas de géant. ''Nous ne voulons pas être taxés d'inhospitalité'', déclarèrent-ils solennellement.

Nullement impressionné, le Dagda saisit une louche si grande qu'un homme et une femme auraient pu s'y coucher et avala le porridge, frottant le fond du puits avec le doigt pour bien en nettoyer les parois. Puis il s'endormit sous les yeux des Formoriens qui se moquaient de lui. Lorsqu'il se réveilla, il pouvait à peine marcher ; il s'éloigna en titubant, son estomac distendu accusant l'originalité de sa silhouette. Sa courte cape et sa tunique brune lui couvraient à peine le postérieur et ses chaussures étaient en cuir de cheval, côté poil. En guise d'arme, il portait un bâton à roue si lourd qu'il fallait huit hommes normalement constitués pour le porter, et l'empreinte qu'il laissait en s'appuyant dessus était si profonde et si durable qu'elle tenait lieu de fossé marquant les limites de la province. Les Formoriens rirent et se gaussèrent de lui jusqu'au moment où il disparut à leur vue. Mais le Dagda avait gagné le temps dont les Tuatha avaient besoin pour achever leurs préparatifs et il regagna Tara, comblé d'aise.

Les Tuatha avaient décidé que Lugh était trop précieux pour risquer sa vie dans la

bataille. Ainsi, lorsque l'armée fut rassemblée, il fut placé sous la garde de neuf guerriers et chargé de la seule stratégie.

Les armées rivales s'affrontèrent la veille de Samain. La bataille commença dans le fracas, les cris et les chocs des boucliers. Elle fit rage plusieurs jours durant, les champions des deux parties se défiant en combats singuliers. Tantôt c'était un Tuatha De qui l'emportait, tantôt un Formorien. Les Formoriens ne tardèrent pas à s'apercevoir de leur infériorité : contrairement aux leurs, les blessés et même les morts des Tuatha De semblaient ressusciter et dès le lendemain reprenaient le combat, leurs armes brisées semblaient réparées, leurs boucliers cabossés comme neufs. Ils chargèrent un espion, Ruadan, d'élucider ce mystère. Celui-ci, déguisé en Tuatha De, prit le chemin du camp ennemi. Il découvrit bientôt que Goibniu le forgeron, Luchta le charpentier et Credne le métallurgiste avaient formé une équipe puissante et magique et réparaient au fur et à mesure les armes rendues inutilisables. Il vit Diancecht, le médecin, et son fils prononcer une formule magique audessus d'un puits dans lequel les morts et les blessés étaient plongés pour ressusciter ou guérir instantanément. Irrité, Ruadan attaqua Goibniu dans sa forge et le blessa avec sa lance, mais Goibniu, le forgeron, retira la lance de ses chairs et la renvoya à Ruadan, qui, en titubant, retourna mourir parmi les siens. La mission de l'espion n'échoua pas complètement : dans son dernier souffle, il parla du puits aux Formoriens qui purent aller le remplir de pierres.

Jusque-là, la bataille s'était jouée dans des combats singuliers entre champions. Désormais, les deux armées regroupaient leurs forces pour une bataille rangée. Tandis qu'ils s'affrontaient, les Formoriens virent s'avancer à la tête des Tuatha De un être lumineux dans son char. Lugh avait échappé à ses gardes et rejoint les combattants ; il se tenait sur la pointe des pieds pour que tous puissent le voir, et il les encourageait.

La bataille fut rapide et furieuse, un vrai carnage : les soldats, hommes et femmes, périrent en grand nombre dans les deux camps. Balor, le roi des îles, tua Nuada Bras d'Argent, Lugh se fraya une voie dans la mêlée pour se mesurer à lui. Balor, rappelons-le, était son grand-père.

Balor était connu sous le nom de Balor Mauvais Œil, l'un de ses yeux ayant des pouvoirs magiques particuliers. Une fois, alors que les druides de son père préparaient des charmes hors de la maison, Balor avait regardé par la fenêtre ; les vapeurs de la mixture bouillonnante étaient montées jusqu'à son œil et le poison y avait pénétré. Le charme était si puissant qu'un regard de l'œil empoisonné suffisait à détruire une armée, aussi Balor ne l'ouvrait-il que sur un champ de bataille. Lorsque Lugh se trouva face à face avec son grand-père, celui-ci lui lança un défi cruel : "Qu'on soulève ma paupière afin que je puisse voir ce bavard."

Il fallut quatre hommes portant un lourd pieu en bois pour soulever la pesante paupière mais avant qu'elle ne fut compètement ouverte, Lugh lança une pierre avec sa fronde. La pierre traversa l'œil de Balor et ressortit derrière la tête, tuant au passage vingt-sept Formoriens. Balor mort, les Tuatha se battirent avec une ardeur renouvelée, et, encouragés par Morrigan et les autres déesses de la guerre, ils rejetèrent les Formoriens à la mer. Bres s'enfuit avec eux. À l'issue de la bataille, les cadavres étaient aussi nombreux que les étoiles dans le ciel ou que les flocons de neige dans un blizzard. D'aucuns prétendent que les grandes pierres levées de la plaine de Carrowmore, près de Sligo, signalent l'emplacement des tombes où reposent les victimes de la Seconde Bataille de Moytura.

Le pays était enfin délivré des Formoriens, et les Tuatha retrouvaient les positions qu'ils occupaient jadis. Morrigan, la déesse guerrière d'Irlande, grimpa alors au sommet des montagnes pour chanter un hymne de victoire en l'honneur de la terre royale d'Irlande et de ses hôtes féériques.





L’art du conteur des Tuatha

LE GROUPE D’HISTOIRES connues sous le nom des “Trois tristesses de l’art du conteur” datent du Moyen Âge tardif, mais leurs thèmes sont bien plus anciens. Les héros des deux histoires présentées ici sont des Tuatha.

La première, “Le destin des enfants de Tuirenn”, est un conte mythologique très ancien où métamorphose, magie et vengeance ont leur part. Cian, le Puissant, le père de Lugh Long Bras, était l’un des trois fils survivants de Diancecht le médecin. Ses deux frères, Cu et Cethen, et lui étaient les ennemis jurés de trois autres frères, les fils de Tuirenn, prénommés Brian, Iuchar et Iuchabar. Les deux familles ne pouvaient se voir sans se quereller et étaient toujours prêtes à se battre à la moindre provocation. À l’époque où les Tuatha vivaient encore sous la menace d’une invasion des Formoriens, Lugh était allé voir son père et ses deux oncles pour leur demander de l’aide. Les trois frères avaient convenu de se rejoindre immédiatement en cas d’attaque et de se séparer aussitôt pour répandre la nouvelle dans le pays. Cian partit vers le nord, vers la plaine de Mag Murthemme ; là, il fut consterné de voir venir à lui les trois fils de Tuirren en tenue de combat, car eux aussi se préparaient à la bataille. Sachant qu’il ne ferait pas le poids en face de trois adversaires, il chercha une échappatoire. Apercevant un grand troupeau de porcs, il se frappa aussitôt lui-même avec sa baguette druidique et se métamorphosa en porc qui commença à fourrager dans l’herbe avec le reste du troupeau.

Les trois frères avaient repéré Cian et lorsqu’il disparut brusquement à leur vue, Brian demanda aux deux autres s’ils savaient où il avait bien pu aller.

“Nous l’ignorons, répondirent-ils.

— Poltrons, dit Brian. Vous devriez être plus attentifs. Le guerrier s’est frappé avec une baguette d’or et métamorphosé en cochon, un de ceux que vous voyez là.

— Ennuyeux, dirent les frères, car les porcs appartiennent à un Tuatha et même si nous les tuons tous, le porc druidique risque d'en réchapper.

— Vous avez mal appris vos leçons si vous n'êtes pas en mesure de distinguer un porc druidique d'un vrai porc, dit Brian, et à ces mots, il les frappa tous deux avec un bâton druidique et les transforma en deux chiens de meute. Ils s'élancèrent en hurlant sur les traces du cochon druidique, qui bientôt se sépara des autres et se réfugia dans un bosquet. Avant qu'il ne soit à l'abri, Brian le transperça de sa lance en pleine poitrine ; le porc lui cria : "Ce que tu as fait est mal parce que tu sais que je suis un homme.

— Je vois que tu parles la langue des hommes, dit Brian.

— Jusqu'aujourd'hui, j'avais une forme humaine, répliqua le porc druidique. Je suis Cian, fils de Diancecht. Fais-moi grâce.

— Bien sûr, nous regrettons ce qui t'es arrivé", dirent Iuchar et Iuchabar qui avaient retrouvé leur apparence humaine. Mais Brian dit : "Je jure par les dieux de l'air que si la vie te revenait sept fois de suite, par sept fois, je te l'ôterais.

— C'est bon, dit Cian, mais accède à cette demande : laisse-moi retrouver ma forme humaine.

— C'est d'accord, dit Brian, j'estime qu'il est moins humiliant de tuer un homme qu'un porc. Cian retrouva sa forme primitive et dit :

— Tu dois me faire grâce comme à un homme maintenant.

— Jamais de la vie, répondit Brian.

— Mais je vous ai eus de toute façon, répliqua Cian, car si vous m'aviez tué sous la forme d'un cochon vous n'auriez été pénalisés que pour le prix d'un cochon. Mais comme je vais être tué sous ma vraie forme, celle d'un homme noble, il n'y a jamais eu et il n'y aura jamais de réparation plus chère que celle que vous payerez pour ma mort. Mon fils est Lugh et aux marques de ton épée, il saura qui sont mes bourreaux.

— Tu ne seras pas tué avec nos armes mais avec les pierres qui jonchent le sol", dit Brian. Et, avec ses frères, il attaqua Cian à coups de pierres répétés, au point de le réduire en bouillie. Les trois fils de Tuirenn creusèrent un trou dans





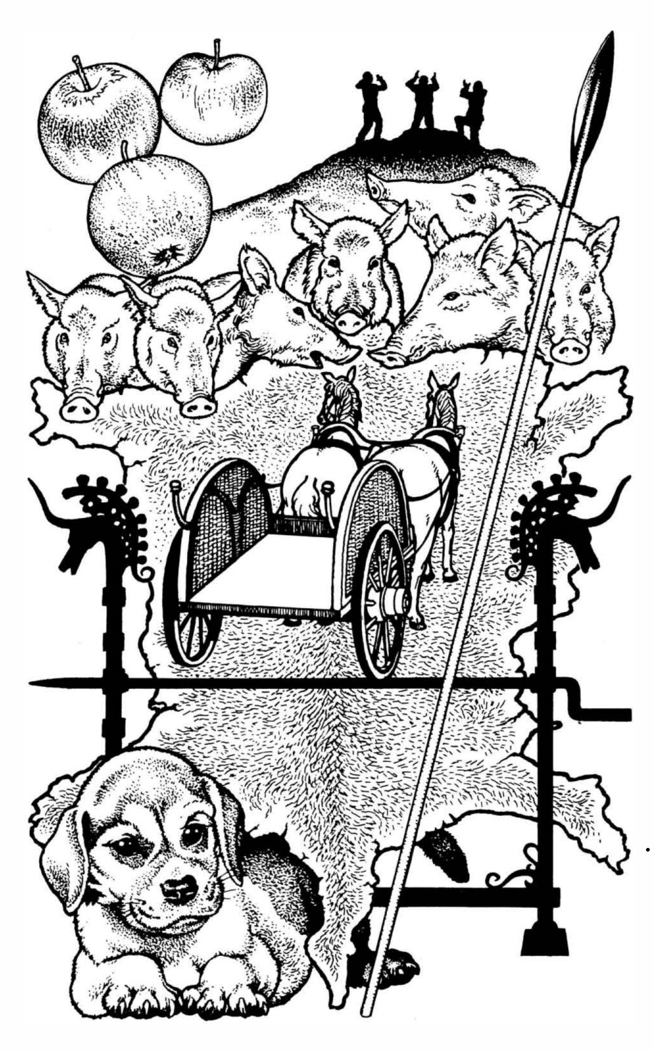
le sol assez profond pour contenir un homme debout, mais la terre rejeta le cadavre plusieurs fois de suite et ce n'est qu'à la septième fois qu'il vinrent à bout de leur tâche. Les fils de Tuirenn reprirent la route pour aller prendre part à la bataille contre les Formoriens.
Lugh conduisait les armées, et une grande bataille fut livrée et gagnée. Il demanda alors si quelqu'un avait vu son père. Apprenant que non, il comprit qu'il était mort.
"Il ne vit plus, dit Lugh, et parole d'honneur je ne mangerai ni ne boirai tant que je n'aurai pas découvert comment a péri mon père."
Lugh et ses hommes parcoururent le pays à la recherche de Cian et finirent par arriver à l'endroit où il avait été tué. Et là, la terre se mit à parler.
"Ton père était en grand danger ici, ô Lugh ! Lorsqu'il a rencontré les fils de Tuirenn, il était seul et il a dû se métamorphoser en cochon. Mais c'est sous sa vraie forme qu'ils l'ont tué."

Lugh ordonna aux hommes de déterrer le corps pour savoir comment son père avait été tué. La nature des terribles blessures de Cian le remplit de douleur et de colère. "C'est une mort affreuse que les fils de Tuirenn ont infligée à mon père bien-aimé", dit-il, et il baisa par trois fois le corps déchiqueté.
"Je suis terriblement éprouvé par cette mort, je suis comme sourd et aveugle et mon cœur défaille tant est grande ma douleur. Pourquoi n'étais-je pas présent à ce moment-là ? C'est un fratricide dont les Tuatha De se sont rendus coupables et ils en porteront à jamais la souillure."

Lugh récita une longue incantation funèbre, puis Cian fut enterré avec tous les rites. Une pierre tombale fut dressée sur sa tombe, avec l'inscription de son nom en *ogam*, l'ancienne écriture celtique.

Lugh se rendit ensuite à Tara et prit place aux côtés du roi. Il vit les trois fils de Tuirenn, beaux, talentueux et aimés. Il se leva alors et demanda le silence :
"Fils de la déesse Danu, dit-il, quel châtiment un homme devrait-il requérir contre les meurtriers de son père ?"
L'assemblée se regarda avec étonnement.
"Cian est mort, dit Lugh, et ses meurtriers se trouvent parmi vous.
— Les hommes qui ont accompli ce forfait méritent la mort", dit le roi. Le peuple, y compris les trois coupables, approuva dans un murmure. "Mais si j'étais le criminel, poursuivit-il, je vous demanderais d'accepter une réparation plutôt que de m'ôter la vie pour vous venger."
Brian, l'aîné des trois fils de Tuirenn, se leva et confessa le meurtre de Cian. Lugh accepta une réparation au lieu de les tuer.
"Voici votre châtiment, dit Lugh. Vous vous procurerez trois pommes et la peau d'un cochon, une lance et deux chevaux, un char, sept porcs, un chiot, une broche et vous lancerez trois cris du haut d'une colline. C'est la réparation que je demande."
Les fils de Tuirenn furent surpris par la modestie de cette requête, tout en craignant d'avoir été dupés, car ils connaissaient les pouvoirs de Lugh et ses fureurs. Ce n'est que lorsqu'ils eurent juré de s'y soumettre en présence du roi et de toute la noblesse d'Irlande que Lugh leur démontra que la tâche était irréalisable.
"Les trois pommes sont les pommes du jardin des Hespérides. Ceux qui les croquent guérissent de tous leurs maux et blessures sans les entamer aucunement. Et quiconque en lance une, voit se réaliser tous ses vœux sans perdre la pomme pour autant. Ces fruits sont gardés nuit et jour car selon la prophétie, trois jeunes guerriers tenteront de les cueillir par la force. La peau de porc appartient au roi de Grèce. Elle possède également des vertus curatives et l'eau qui la traverse se transforme en vin au bout de huit jours.

La lance est la lance empoisonnée du roi de Perse et les deux chevaux et le char appartiennent au roi de Sicile et il roule sur terre comme sur mer au gré du conducteur. Les sept porcs ne sont pas non plus des porcs ordinaires. Ils sont la propriété du roi des Colonnes d'Or, et bien qu'ils soient tués chaque nuit, le matin les retrouve bien vivants. Le jeune chien, vous devrez l'obtenir du roi de Ioruaidhe ; il est capable d'attraper n'importe quelle bête sauvage qu'il voit. Quant à la broche de cuisson, elle se trouve au fond de la mer entre la Grande-Bretagne et l'Irlande."
"Vous avez promis enfin de pousser trois cris du



haut d'une colline, mais je demande que vous les émettiez sur la colline où vit avec ses trois fils Miodhchaoin, le maître de mon père dans l'art de la guerre. Il ne vous pardonnera pas votre honteux forfait et vous ne viendrez pas plus à bout de cette épreuve que des autres.''

Silencieux et consternés, les trois frères s'embarquèrent pour accomplir ces missions.

De longues années passèrent et, contre toute attente, les fils de Tuirenn vinrent à bout de toutes les épreuves. La dernière faillit leur coûter la vie. La lutte contre Miodhchaoin et ses fils fut très violente et ils furent grièvement blessés. Lugh seul avait pouvoir de guérir ces blessures mortelles mais il ne voulut rien entendre.

''Même si vous me donniez autant d'or que la terre est longue et large, répondit-il à Brian, je ne sauverais pas ceux qui ont infligé à mon père bien-aimé une mort si affreuse.''

Brian rejoignit ses deux frères, se coucha auprès d'eux et ils moururent. Leur père vint pleurer sur leurs corps car il les aimait, et trouva la mort près d'eux. Ils furent ensevelis tous les quatre dans le même tombeau.

Tel fut le tragique destin des fils de Tuirenn.

Les enfants de Lir

Cette histoire est moins ancienne que celle des fils de Tuirenn, mais son thème est en rapport avec les plus anciennes histoires de la mythologie irlandaise. Elle se situe à l'époque qui a suivi la conquête des Goïdels, alors que les Tuatha vivaient retirés dans les *sidh* de leur royaume souterrain. Lir, le fils de Manannan le dieu de la mer, se confond avec le roi Lear dont Shakespeare fit son héros.

Un jour, le trône se trouvant vacant, une élection eut lieu pour désigner un roi. Le choix se porta sur Bodh Deargh, et Lir, qui vivait dans le *sidh* de Fionnachaidh dans le nord de l'Irlande, en fut profondément offensé car il avait espéré accéder à cette fonction. Il quitta l'assemblée sans saluer personne et s'exila dans le nord, fou de rage.

À quelque temps de là, Lir perdit son épouse aimée et, ne pouvant se consoler, il sombra dans la dépression. Bodh vit là l'occasion de se réconcilier avec Lir et lui proposa une de ses filles adoptives pour épouse. En ce temps-là, tous les enfants de la noblesse quittaient leurs parents pour être élevés dans d'autres maisons aristocratiques ; les filles et les fils adoptifs étaient aussi proches les uns des autres et de leurs parents que s'ils avaient été unis par les liens du sang. Lir choisit Aeb, l'aînée des filles adoptives de Bodb et l'emmena dans son *sidh*, où une grande fête eut lieu. Dans les délais voulus, elle lui donna des jumeaux : un fils, Aed, et une fille Fionnguala. Bientôt, elle fut à nouveau enceinte et mit au monde deux garçons jumeaux, Fiachra et Conn, y laissant la vie. Lir, accablé de douleur, ne trouva plus de réconfort que dans ses enfants. Bodb offrit à Lir d'épouser la seconde de ses filles adoptives, Aoife, et Lir l'emmena chez lui dans son *sidh*. Au début, Aoife adora les enfants de sa sœur et fit pour eux tout ce qu'elle put. Bodb aussi les chérissait comme ses

propres petits-enfants et leur rendait souvent visite dans leur royale demeure. Les quatre enfants ravissaient et amusaient tout le monde, et leur père les aimait à la folie. Bientôt, Aoife se mit à éprouver une profonde jalousie à leur endroit et se prétendit malade. Elle resta au lit pendant près d'un an à échafauder des plans pour supprimer ses beaux-enfants. Finalement, ayant mis au point un plan diabolique, elle se leva, apparemment guérie de sa longue maladie, et s'apprêta à emmener les enfants rendre visite à Bodb.

Fionnguala, la fille, eut une sorte de pressentiment et ne voulut pas accompagner sa marâtre. Mais elle ne put échapper à son destin, et ils partirent. Lorsqu'ils eurent fait un bout de chemin, Aoife s'adressant à ses suivantes et à ses serviteurs leur dit d'un ton féroce : "Tuez les enfants de Lir car ils m'ont dépossédée de l'amour de leur père. Exigez n'importe quelle récompense et vous l'obtiendrez.

— Non, répondirent-ils avec colère. Nous ne les tuerons pas. C'est déjà un crime que de concevoir pareil forfait ; en parler est inqualifiable."

Aoife songea alors à les tuer elle-même avec son épée, car les femmes en ce temps-là faisaient la guerre et portaient la lance et l'épée, mais le courage lui manqua.

Ils poursuivirent leur chemin et arrivèrent au lac Derryvaragh dans le West Meath. Là, elle ordonna aux enfants de se baigner. À peine furent-ils entrés dans le lac, qu'elle les métamorphosa en cygnes d'un coup de sa baguette druidique.

Le cygne femelle, Fionnguala, interpella tristement Aoife, lui reprocha son action et lui prédit la mort.

"Puisque tu nous as jeté ce sort, fais au moins qu'il cesse un jour, implora Fionnguala.

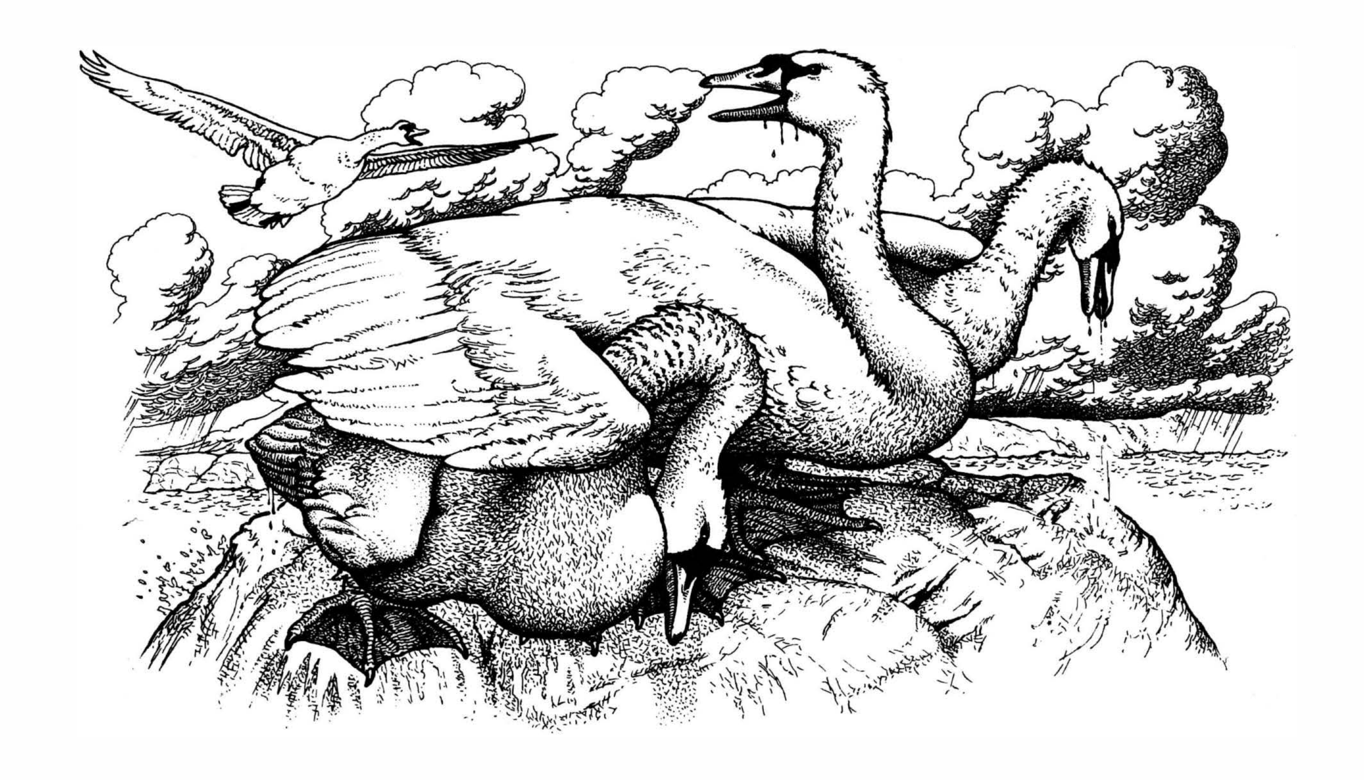
— Vous resterez sur ce lac trois cents ans, vous passerez les trois cents années suivantes sur un lac d'Écosse, et encore trois cents autres années à Erris et Inishglory. Le jour où un homme de Connacht, dans le nord, unira son destin à celui d'une femme de Munster, dans le sud, vous serez délivrés", annonça triomphalement Aoife.

Elle savait que du moment que les enfants eux-mêmes lui avaient demandé de fixer la durée de l'enchantement, les Tuatha perdaient tout pouvoir de le briser. Aoife elle-même ne pouvait défaire ce qu'elle avait fait et, redoutant soudain la colère de son époux, elle décida de doter les cygnes de qualités que ne possèdent pas les oiseaux ordinaires : l'éloquence et un chant plus beau que n'importe quelle musique au monde. Ils conservaient aussi les sens et les facultés humaines, mais n'en éprouvaient aucune des angoisses.

Aoife poursuivit son voyage jusqu'au palais de Bodb. Lorsque celui-ci lui demanda où étaient ses petits-enfants, elle répondit que Lir ne lui faisait pas confiance, à lui Bodb. Furieux, il dépêcha des émissaires auprès de Lir, et c'est ainsi que la traîtrise d'Aoife fut découverte. Aussitôt Bodb saisit sa baguette druidique, la transforma en démon et la condamna à errer sous cette forme à travers les airs pour l'éternité. Puis Bodb et Lir se rendirent ensemble au lac et ils y virent les quatre plus beaux cygnes du monde. Alors qu'ils se trouvaient là, les oiseaux se mirent à chanter la plus douce et la plus enchanteresse des musiques, une musique qui apaisait les douleurs, la rage et le désespoir de tous ceux qui l'entendaient.

Pendant trois cents ans, tout le peuple d'Irlande afflua sur les rives du lac Derryvaragh pour voir les cygnes druidiques. Pendant le jour, les oiseaux conversaient avec eux puisqu'ils avaient le don de la parole, de la poésie et de l'éloquence. Pendant la nuit, ils lançaient leurs chants divins et berçaient le sommeil de l'assistance. Que l'on fût malade ou accablé de soucis, le doux chant des enfants de Lir avait pouvoir d'appeler un sommeil paisible.

Au terme de trois cents années, Fionnguala, le chef des cygnes, annonça à ses frères que le temps était venu pour eux de quitter leur lac bien-aimé. Elle entonna un doux hymne d'adieu, et les quatre cygnes firent par trois fois le tour du lac puis s'élancèrent dans le vol triste de l'exil. En Écosse, dans la douleur et la solitude, ils connurent beaucoup d'épreuves. Un soir d'orage, un vent violent les sépara. Toute la nuit, Fionnguala attendit sur le Rocher aux phoques et au petit matin elle vit venir à elle Conn, sale et épuisé. Puis arriva Fiachra, transi et affaibli. Fionnguala prit ses deux frères sous ses



ailes aimantes et dit : "Si seulement Aed pouvait nous rejoindre aussi, nous ne nous plaindrions jamais plus de rien." Finalement Aed apparut, volant à peine.

Un jour qu'ils nageaient dans l'estuaire du fleuve Bann, ils virent approcher une troupe de cavaliers. C'étaient les deux fils de Bodb accompagnés d'une suite immense de gens de l'Autremonde qui, depuis longtemps, les cherchaient partout. Ils donnèrent aux cygnes des nouvelles de leur peuple, les Tuatha, et leur dirent que Lir et Bodb se portaient bien et étaient heureux n'était-ce le chagrin impérissable que leur causait l'absence des enfants de Lir. Dans un élan du cœur, Fionnguala se lamenta de leur triste destin.

"La demeure des nobles enfants de Lir est froide et inconfortable. Ils sont revêtus de plumes plutôt que de soie. Ils se nourrissent des fruits du sable blanc et s'abreuvent dans la mer salée au lieu de goûter les fruits du coudrier."

Trois cents autres années passèrent. Le temps était venu pour les cygnes de se rendre à Erris et Inishglory. Ils y vécurent dans l'exil et la souffrance jusqu'à l'arrivée de saint Patrick venu répandre la parole du Christ en Irlande, et la construction par saint Mo Chaemoc d'un petit oratoire sur le lac d'Inishglory.

Un jour, après les mâtines, après que les moines se turent, les cygnes firent retentir leurs voix divines et chantèrent avec passion leurs plus belles mélodies. Mo Chaemoc, qui ignorait toute l'histoire des cygnes ensorcelés, s'étonna. Lorqu'il apprit l'origine de cette merveilleuse musique, il appela les oiseaux et les attacha deux à deux avec des chaînes d'argent pour signifier qu'ils étaient victimes d'un sort et proclamer qu'il les savait d'essence humaine. Les cygnes demeurèrent sur les lieux pour la plus grande joie du saint et, en sa compagnie, ils oublièrent leurs souffrances. Vint enfin le temps où la prophétie d'Aoife s'accomplit : Lairgrin, désormais roi de Connacht, épousa Deoch, la fille du roi de Munster. Deoch entendit bientôt parler des fameux cygnes d'Inishglory et désira les posséder. Elle chargea ses serviteurs de les arracher à Mo Chaemoc par la force. Ainsi s'accomplit la prophétie : dans la violence, le charme fut rompu et au lieu de cygnes, les serviteurs virent apparaître quatre anciens mortels. Mo Chaemoc les baptisa et ils moururent, accédant au paradis chrétien où, enfin, ils trouvèrent la paix. Saint Mo pleura la perte de ses cygnes bien-aimés.



L'histoire de Cu Chulainn

LA SÉRIE D'HISTOIRES dite du cycle Ulster date du Ier siècle avant J.-C. au Ier siècle après J.-C. au tout début du christianisme. Elles se situent en Ulster, dans le royaume de Conchobar mac Nessa et ont pour principal héros Cu Chulainn, la plus grande figure légendaire irlandaise. La plus importante partie du cycle est la série intitulée "L'enlèvement de Cooley" (*Tain Bo Cuailnge*), exemple le plus ancien de littérature épique européenne. Par sa longueur, ses qualités littéraires et dramatiques, elle vaut l'Illiade et l'Odyssée de la Grèce de l'âge du bronze. Maints récits mineurs enrichissent l'histoire principale. Les récits de la mythologie grecque appartiennent à un passé révolu. Le *Tain* et les histoires qui s'y rattachent, en revanche, restent vivants dans la mémoire populaire et la tradition orale des Goïdels d'Irlande et d'Écosse. Ils ont survécu à de longs siècles de désintégration de la société celtique tribale. Le monde du *Tain* est rude et primitif mais point barbare. On y relève des règles strictes de conduite et un sens aigu de la réalité des choses. L'humour et l'émotion y sont également présents. Ses valeurs ont leur origine dans un fond commun indo-européen primitif et sont le reflet d'une société de l'âge du fer essentiellement tribale, où la richesse se mesure au nombre de têtes de bétail et où l'enlèvement des bêtes constitue une occupation privilégiée.

Le récit épique irlandais est vigoureux et alerte, très animé et parfois très beau : la nature y est omniprésente et il se situe dans des territoires réels et toujours existants. Les collines et les plaines d'Irlande conservent d'une certaine manière les traces de pas ou l'empreinte des roues de chars des hommes de Connacht et d'Ulster avec leurs conducteurs de char, leurs fantassins, leurs druides, leurs poètes et leurs immenses bœufs furieux et semi-humains : la mythologie joue, en effet, un grand rôle dans ce récit où les dilemmes humains nés d'intérêts conflictuels occupent toujours le premier plan. Le *Tain Bo*

Cuailnge est un pur joyau de la littérature primitive injustement ignoré.
L'histoire commence un peu avant la naissance du Christ à l'époque où un roi fameux nommé Conchobar mac Nessa régnait à Emain Macha, la principale place forte de l'Ulster. C'était un bon roi, et la prospérité de son peuple en témoignait. Le bétail engraissait dans les riches pâturages des plaines et des collines. Les récoltes de blé et de fruits de toutes sortes étaient abondantes, et les mers, les fleuves et les lacs très poissonneux.

Dechtire, l'une des sœurs du roi, disparut mystérieusement d'Emain Macha pendant trois ans avec cinquante de ses servantes. Elle revint accompagnée d'un bébé appelé Setanta, né dans des circontances obscures. C'était le fils de Lugh Long Bras des Tuatha, le grand dieu de l'Autremonde.

Setanta fut élevé par son beau-père et sa mère, Dechtire, dans leur grande maison de chêne de la plaine de Murthemne. Il grandit vite, et à l'âge de six ans, il était aussi fort et agile qu'un garçon de douze ans. C'est à cette époque qu'il entendit parler du grand jeu de *shinty* (hockey) que l'on jouait à la cour de Conchobar mac Nessa. Cent cinquante garçons y participaient et le roi lui-même s'y intéressait beaucoup puisqu'il réunissait ses futurs guerriers.
Le petit garçon insista auprès de sa mère pour qu'elle le laisse y aller et prendre part au jeu, mais elle avait peur pour lui et lui dit qu'il devrait attendre d'être plus grand.
''Dis-moi mère, implora Setanta, dans quelle direction se trouve Emain ?
— Vers le nord, répondit-elle imprudemment, et la route qui y mène est mauvaise.
— Cela n'a pas d'importance, se dit l'enfant. J'irais n'importe où.'' Il se fabriqua un petit bouclier et une lance avec des baguettes de bois et, prenant son bâton de shinty et sa balle, il se mit en route pour Emain Macha.

À cette époque, avant d'entrer dans une équipe de joueurs de shinty, il fallait solliciter leur protection, car le jeu était féroce et violent. Setanta ignorait ce détail et, dès qu'il eût atteint le terrain de jeu, il s'avança bravement vers l'équipe.
''Curieux , dit quelqu'un, de toute évidence, ce garçon vient exprès de l'Ulster pour nous insulter.'' Et il lui adressa une brutale mise en garde ; mais comme Setanta n'y prêtait aucune attention et continuait de courir vers eux, ils lancèrent sur lui leurs cent cinquante lances : il les arrêta sans peine avec son bouclier factice. Puis ils lui lancèrent leurs balles et leurs bâtons, mais il esquiva tous les coups.
Cette attaque, apparemment injustifiée, fâcha Setenta, dont le visage et le corps se mirent à changer. Ses cheveux se hérissèrent et chacune de ses mèches parut avoir pris feu. L'un de ses yeux se rétrécit à la dimension d'une fente, tandis que l'autre devint aussi énorme qu'une soucoupe. Ses lèvres remontèrent jusqu'à ses oreilles, découvrant des dents blanches et le fond de la gorge. Puis il chargea sur les garçons, et, avec une force surhumaine, en mit cinquante à terre avant qu'ils aient eu le temps de fuir.
Conchobar jouait aux échecs lorsqu'il entendit une clameur et des cris qui faisaient penser à une grande bataille. Il vint voir ce qui se passait.

''C'est traiter nos garçons bien durement, cria-t-il irrité.
— C'est moi qui ai raison, père Conchobar, dit Setanta. J'ai quitté ma maison pour venir ici jouer avec eux et ils se sont montrés grossiers envers moi.
— De qui es-tu le fils ? demanda Conchobar.
— Je suis votre neveu Setanta, fils de votre sœur Dechtire, et je ne m'attendais certes pas à être traité de la sorte.
— Tu aurais dû te mettre sous la protection des garçons, répliqua le roi.
— Je l'ignorais, mais je requiers maintenant votre protection, dit Setanta.
— Accordé, dit le roi, et Setanta courut pour rattraper les garçons.
— Que vas-tu leur faire maintenant ? lui cria Conchobar.
— Leur offrir ma protection'', clama Setanta.
Setanta fit la paix avec les autres garçons : il demeura à la cour et apprit les arts de la guerre.
Quelques semaines plus tard, Culann, le forgeron, se préparait à recevoir le roi. Il avait demandé à Conchobar de ne pas amener une suite trop nombreuse car il n'avait que le peu de terres qu'il gagnait à la sueur de son front. Conchobar n'emmenait avec lui que ses meilleurs guerriers et cinquante chars. Au moment du

départ, il aperçut Setanta sur le terrain de jeu, qui, comme d'habitude, battait les cent cinquante autres garçons d'une seule main. Fier de la force et du courage de l'enfant, il l'appela. "Viens. Je t'emmène au banquet de Culann.

— Mais je n'ai pas encore fini ma partie, oncle Conchobar, dit Setanta. Je te rejoindrai plus tard."

Conchobar était arrivé avec ses hommes chez Culann. Au moment de passer à table, l'hôte demanda : "Attend-on encore quelqu'un ?

— Non, répliqua le roi, oubliant l'enfant.

— J'ai un chien méchant qui garde mon bétail et mes terres, expliqua Culann. Il faut trois hommes pour le maîtriser." Puis, se tournant vers ses serviteurs : "Lâchez le chien et fermez les grilles."

Vers la fin de l'après-midi, Setanta arriva en vue de la forteresse. Il ne prêta aucune attention au chien qui grognait en s'avançant vers lui. Entendant les aboiements de la bête, Conchobar se souvint de son neveu. Personne n'osait bouger. Ils étaient sûrs que c'en était fait de l'enfant. Dehors, l'immense bête rassemblait ses forces, prête à bondir, mais avant qu'elle ait pu sauter sur lui, Setanta lui avait lancé sa balle dans la gueule avec tant de force qu'elle traversa le chien et en ressortit à l'autre bout. L'animal était mort. Setanta arriva nonchalamment à la porte. Lorsque les cris de bienvenu se furent apaisés, Culann dit tristement : "Tu es le bienvenu ici, à cause de ta mère, mais c'est un terrible malheur que j'aie donné cette fête. Ce chien était ma vie et toute ma fortune car il me gardait moi et tous mes biens. J'ai perdu mon meilleur ami.

— N'a-t-il pas laissé un chiot ? demanda Setanta.

— Si, répondit Culann.

— En ce cas je l'élèverai, et d'ici là je serai moi-





même votre chien. Je ne garderai pas que vous : je garderai toute la plaine de Murthemne et pas le moindre mouton ou la moindre vache ne se perdra.''

Cathbad le druide, père du roi, parla :
''Cu Chulainn, Chien de Culann, c'est ainsi qu'on t'appellera désormais.
— Ce nom me plaît'', dit Setanta.
Quelques mois plus tard, Cathbad le druide tenait sa classe druidique à la cour. Il n'avait jamais moins de cent élèves désireux d'apprendre les secrets du druidisme. Ce jour-là, l'un d'eux demanda quels étaient les augures pour la journée.
''Si un guerrier prend les armes pour la première fois en ce jour, il sera à jamais fameux, mais sa vie sera brève'', dit Cathbad. Cu Chulainn, entendant cela, courut droit chez Conchobar pour demander des armes.
''Qui t'a dit de demander des armes ?, s'enquit le roi.
— Cathbad'', répliqua le garçon qui, grâce à cette caution, obtint du roi un bouclier et une lance. Mais ils étaient trop fragiles pour lui et se brisèrent comme des jouets au premier essai. Toutes les armes conservées au palais et destinées à l'initiation des guerriers se brisèrent également. Seules résistèrent à la force de Cu Chulainn le bouclier et la lance du roi. L'enfant les tenait fièrement lorsque Cathbad entra et dit :
''Quelle pitié que d'armer un enfant si jeune !
— Ce n'est pas toi qui lui as dit de demander des armes ? interrogea Conchobar.
— Bien sûr que non'', dit Cathbad.
Conchobar se tourna furieux vers Cu Chulainn.
''Pourquoi m'as-tu menti, Chien ?
— Je ne t'ai pas menti, bon Conchobar, répondit Cu Chalainn. J'ai surpris les mots de Cathbad ce matin.''
De mauvaise grâce, Cathbad convint que les augures concernaient Cu Chulainn, et lorsque fut trouvé un char capable de lui résister (seul celui du roi l'était), il partit éprouver ses talents de guerrier.

Cu Chulainn emmena avec lui le propre conducteur du roi, Ibar mac Riangabra, et ensemble ils se dirigèrent vers les frontières de l'Ulster. Ils y rencontrèrent Conall Cearnach, dont c'était le tour de garder les frontières.



''Rentre chez toi, Conall, cria Cu Chulainn, c'est moi qui garderai la frontière aujourd'hui.
— Tu pourrais repousser un poète, jeune homme, mais pas des guerriers'', ironisa Conall. C'était la dernière fois qu'il narguait Cu Chulainn ; en un clin d'œil, le garçonnet broya l'essieu de son char et Conall dut regagner Emain à pied.
Cu Chulainn demanda alors à Ibar de le conduire au sommet d'une haute montagne. Là, il apprit le nom de chaque fort, contempla les champs et les maisons, mémorisa les emplacements de tous les gués et les cachettes secrètes. Parmi les forts, il y en avait un qui appartenait à trois frères, ennemis jurés de l'Ulster. Leur père avait été tué par l'un des hommes de Conchobar et pour assouvir leur vengeance, ils avaient tué d'innombrables guerriers.
''Conduis-moi chez eux, ordonna Cu Chulainn.
— Pourquoi aller au-devant du danger ? demanda Ibar.
— Pourquoi l'éviter ?'', rétorqua Cu Chulainn.
Alors qu'ils approchaient du fort, ils s'arrêtèrent pour se reposer sous le chaud soleil de l'après-midi. Les trois frères vinrent à passer.
''Qui êtes-vous ? demandèrent-ils, menaçants.
— Rien qu'un jeune homme qui a pris les armes aujourd'hui, répondit Ibar.
— Il n'a pas de chance, dirent-ils, quittez notre territoire.

— Je le voudrais bien, dit Ibar, mais regardez, le petit garçon dort.
— Je ne suis pas un garçon ordinaire, clama Cu Chulainn en sautant sur ses pieds, et je suis venu ici pour me battre.
— Tant mieux, dirent-ils, nous croiserons le fer avec toi dans le gué.
— Fais attention, le prévint Ibar.
— Je jure par les dieux de mon peuple qu'ils ne massacreront plus les hommes de l'Ulster.''
L'un après l'autre, le Chien de Culann écrasa les trois frères, affrontant le dernier dans l'eau du gué. Le fleuve était si profond que l'eau arrivait à la poitrine de Cu Chulainn, mais il réussit à couper la tête de son ennemi d'un puissant coup de lance. Emportant les trois têtes, Cu Chulainn et Ibar reprirent la route du retour.
Chemin faisant, Cu Chulainn éprouva sa force contre les animaux. Ils rencontrèrent un troupeau de cerfs et Cu Chulainn voulut en attraper un vivant. Bondissant hors de son char, il se posta devant la plus belle bête du troupeau et la maîtrisa par la seule force de son regard. Il l'attacha derrière le char et ils poursuivirent leur route. Puis il tira quelques cygnes qui volaient au-dessus d'eux avec sa sarbacane et les abattit sans les tuer, trophées vivants qui s'ajoutèrent aux autres. À ce moment-là, s'opéra en lui la même métamorphose que lors de son premier combat sur le terrain de shinty. Tout à la frénésie du combat, il lança son char vers Emain Macha.

Leborcham, la poétesse, regardait au loin, et, le voyant approcher si furieusement, cria qu'un terrible guerrier s'apprêtait à les attaquer : ''Il a le visage tordu par la rage, et, dans son char, je vois les têtes sanglantes de ses ennemis et deux très beaux oiseaux. Un cerf court derrière lui.
— Je le connais, dit Conchobar, c'est le fils de ma sœur. Que des femmes nues aillent à sa rencontre.''
Toutes les jeunes femmes d'Emain coururent au devant de lui et Cu Chulainn, honteux de son visage, le cacha. Aussitôt les hommes s'emparèrent de lui et le plongèrent dans trois cuves d'eau glaciale pour que sa frénésie l'abandonne. Cu Chulainn ayant retrouvé sa grande beauté, ils le vêtirent d'une tunique tissée de fils d'or et d'une cape verte fermée par une épingle d'argent. Le garçonnet fut installé sur les genoux du roi qui lui caressa les cheveux : il n'avait que sept ans.

Pour l'amour d'Emer

Le palais royal d'Emain Macha se dressait sur une colline de faible altitude, mais il était fameux pour le haut rang de ses occupants et la splendeur des banquets qui y étaient donnés. C'était une grande bâtisse circulaire avec des cloisons de bronze et des piliers sculptés dans du bois d'if rouge ; on l'appelait d'ailleurs Maison de la Branche rouge. Elle comptait des pièces nombreuses dont la plus belle était le salon royal. Lorsque tous les guerriers de l'Ulster y étaient rassemblés, il y restait encore de la place. Il y avait beaucoup d'animation dans la Maison de la Branche rouge. On y jouait aux échecs et aux dames ; les bardes y chantaient les gloires passées et les louanges du roi au son de la musique des harpes irlandaises et des luths. Les guerriers faisaient la démonstration de leurs multiples talents et de leur audace, se livrant à de faux combats sur des cordes tendues d'une porte à l'autre de la grande salle.
Le plus audacieux et le plus talentueux était Cu Chulainn, et toutes les femmes d'Emain en étaient follement éprises. Il avait des dons et des pouvoirs extraordinaires et trois défauts : sa grande jeunesse (il était imberbe, ce qui faisait rire ses ennemis), sa témérité et sa grande beauté. Cette beauté dérangeait tous les hommes de l'Ulster parce qu'il n'était pas encore marié et que toutes leurs femmes et leurs filles en étaient folles ; son incroyable témérité les préoccupaient : ils craignaient en fait qu'elle ne le conduise prématurément à sa perte, or ils l'aimaient et avaient besoin de lui.
Ils décidèrent donc qu'il fallait lui trouver une épouse : un homme marié risquait moins de s'occuper de leurs filles ou d'accepter les faveurs de leurs femmes. En outre, en se mariant, il pourrait avoir un héritier qui serait une réincarnation de son père, car les Celtes croyaient à la réincarnation.
Sur les conseils de ses guerriers, le roi Conchobar tenta de trouver une fiancée à son neveu,

mais Cu Chulainn avait déjà fait son choix. Il voulait Emer, la fille splendide d'un chef puissant appelé Forgall. Emer avait toutes les vertus et les qualités que recherchait Cu Chulainn, mais, conformément à la coutume de l'époque, il devait la conquérir par la force. Il y était déterminé et ne voulut point de l'aide du roi. Il partit donc dans son char rapide, revêtu de ses plus beaux atours pour mieux impressionner Emer. En arrivant à la forteresse de Forgall, Cu Chulainn et sa suite virent la jeune fille assise dans le parc, occupée à tirer l'aiguille et à bavarder avec ses sœurs adoptives. Elles entendirent un martèlement de sabots, un grincement de char, un craquement de harnais de cuir et un crissement de roues qui annonçaient l'approche rapide d'un guerrier en armes.

"Le voyez-vous ?" demanda Emer.

Fial, la sœur adoptive d'Emer, se leva : "Oui, dit-elle, je vois galoper deux chevaux de taille, de beauté, de valeur comparables, aussi rapides l'un que l'autre. Ils vont côte à côte, les oreilles dressées et frémissantes. Leur crinière et leur queue sont épaisses et ondulées. Un cheval gris, large de croupe, sauvage, rapide, brutal, se trouve sur la gauche du char. Il fonce la tête haute et le poitrail gonflé. La terre fume sous ses pas. L'autre cheval est noir comme la nuit, la tête bien dessinée, les sabots larges et les pattes minces. Lui aussi galope avec vigueur sur le sol dur. Je vois un char en bois précieux, dont les côtés sont en vannerie et les roues en bronze blanc. La flèche du char est d'argent, monté sur bronze blanc. Le cadre est haut, le joug est d'or





et les rênes sont tressées. Les brancards sont durs et tranchants comme la lame d'une épée.
"Je vois un homme dans le char, un homme à l'air sombre et soucieux, qui porte l'amour inscrit sur son visage. Il est revêtu d'une belle tunique en tissu pourpre, fermée avec une broche sertie d'or. Sa chemise à capuchon est blanche avec une bordure rouge tissée de fils d'or. Ses dents sont si régulières et si blanches qu'on dirait des perles. Ses sourcils sont aussi noirs que le charbon. Il a une épée à la poignée dorée en travers des cuisses, une lance rouge sang à la hampe de bois et un bouclier pourpre à cerclage d'argent incrusté de motifs animaliers en or. Devant lui se tient le conducteur du char, un homme grand et mince à la tête rouge, portant sur le front un filet de bronze qui maintient ses cheveux bouclés. Il est vêtu d'une tunique courte dont les manches sont fendues au coude et son aiguillon est d'or rouge."
Cu Chulainn, qui était maintenant parvenu à la hauteur des jeunes filles, murmura une bénédiction. Emer leva son joli visage et dit : "Puisse les dieux aplanir votre route.
— Qu'ils vous protègent de tous les maux", répondit Cu Chulainn.
Tous deux se parlèrent dans une langue étrange et inintelligible : tous deux connaissaient le langage secret des poètes et ne souhaitaient pas que d'autres entendent leurs propos. Il lui décrivit la route qu'il avait suivi pour la rejoindre ; elle lui parla des champions puissants qui veillaient sur elle.
"Ne croyez-vous pas que je fais le poids en face d'eux ? demanda-t-il.
— Il faut que j'aie la preuve de votre valeur avant de vous considérer leur égal, répliqua-t-elle.
— Je jure sur l'honneur, jeune fille, dit-il, que chaque fois que l'on parlera de hauts faits héroïques, mes exploits seront cités." Cu Chulainn lui conta alors ses exploits, son enfance parmi les héros et les druides de l'Ulster ; il lui parla de son père Lugh Long Bras et des Tuatha.
"Mais parlez-moi de vous, demoiselle.
— J'ai été élevée dans le respect des valeurs anciennes, répondit-elle, dans l'honneur et la chasteté, dans la beauté et le rang dignes d'une reine et je possède toutes les vertus que l'on attend des femmes d'Irlande".



Cu Chulainn l'écouta avec satisfaction et lui demanda s'ils ne pourraient être unis par les liens du mariage. S'exprimant par énigmes, elle lui fit entendre qu'aucun homme ne pourrait la posséder avant d'avoir fait la preuve de sa valeur et accompli d'impossibles exploits. Mais Cu Chulainn était résolu et il accepta toutes ses conditions.

Puis ils se séparèrent. Les autres jeunes filles parlèrent à leurs pères du noble jeune homme au char splendide qui avait échangé de si curieux propos avec Emer. Ceux-ci en référèrent aussitôt à Forgall.

"Ah, ah, dit-il, c'est la brute d'Emain Macha qui est venue chercher Emer et elle en est tombée amoureuse, mais je m'y opposerai". Forgall avait des pouvoirs magiques. Il se rendit à Emain sous un déguisement et s'arrrangea pour que Cu Chulainn fût envoyé en Écosse pour se parfaire dans les arts de la guerre sous la direction des féroces dieux et déesses de la guerre qui y vivaient. Il était sûr que Cu Chulainn n'en reviendrait pas vivant.

Cu Chulainn partit pour l'Écosse. Il y vécut de périlleuses aventures qui ne firent qu'accroître sa force et son talent, et lorsque vint le moment



lui. Forgall s'était enfermé avec sa famille dans sa puissante forteresse que Cu Chulainn s'apprêtait à attaquer avec son char et tout son arsenal de combat. Arrêté devant la forteresse, il sauta par-dessus trois remparts comme un saumon franchissant trois cascades et nul ne put l'en empêcher. Dans le fort, il tua vingt-quatre des vingt-sept soldats qui se dressèrent contre lui. Forgall s'enfuit devant le héros déchaîné, il tenta de sauter par-dessus les remparts, mais se blessa mortellement. Cu Chulainn s'empara alors d'Emer et de sa sœur adoptive Fial, et, les tenant dans ses bras ainsi que deux sacs d'or et d'argent aussi lourds qu'elles, il sauta par-dessus les remparts et fut bientôt loin.

Un grand cri s'éleva dans l'assistance, et la poursuite commença. Cu Chulainn tua tous ceux qui tentèrent de s'opposer à lui sur le chemin qui le ramenait au palais de Conchobar. Il avait été fidèle à la promesse fait à Emer et, à la nuit tombée, ils arrivèrent à Emain Macha sains et saufs.

Emer fut présentée au roi Conchobar dans la Maison de la Branche rouge, ainsi qu'à tous les hommes de l'Ulster. Cu Chulainn l'épousa et jamais plus de leur vie ils ne se séparèrent.

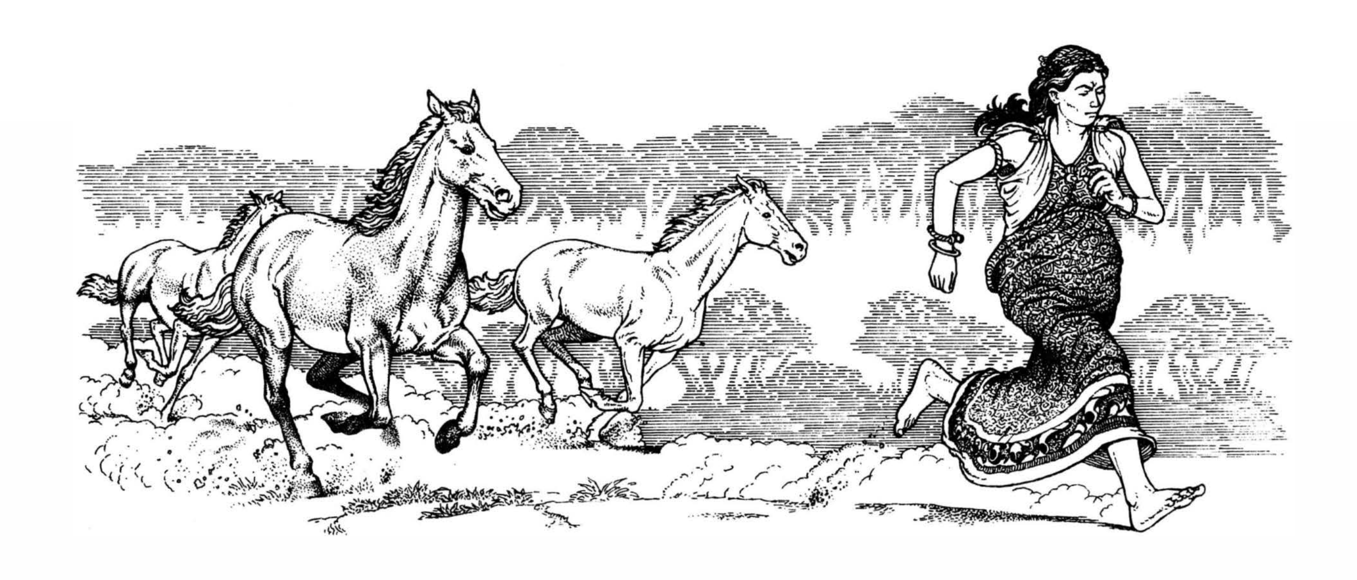
de rentrer en Irlande et de demander la main d'Emer, nul au monde n'aurait pu rivaliser avec

La faiblesse des hommes de l'Ulster

Le grand enlèvement de bétail de Cooley, où Cu Chulainn s'illustra le plus brillamment, fut marqué entre autres par une bataille opposant deux ennemis de longue date : les royaumes de Connacht et d'Ulster. D'aucuns prétendent que la rivalité de ces deux royaumes remontait fort loin, à l'époque où les Fir Bolg partagèrent l'Irlande entre leurs différentes tribus ; d'autres affirment que c'étaient les Tuatha qui avaient conduit les Fir Bolg dans le Connacht.

Quoi qu'il en soit, au temps de Cu Chulainn, le Connacht et l'Ulster étaient férocement opposés. Les enlèvements de bétail et les incidents de frontière étaient monnaie courante et chaque partie avait des champions qui ne demandaient qu'à prouver leur vaillance. Les vainqueurs étaient tantôt les hommes de l'Ulster, tantôt ceux de Connacht. A l'époque du raid de Cooley, cependant, deux faits importants donnèrent, semble-t-il, l'avantage au royaume de Connacth. Le premier fut la perte par l'Ulster de Fergus mac Roich, qui était passé dans le camp opposé avec de nombreux partisans. Fergus était l'un des plus grands guerriers de l'Ulster, mais considérant que le roi Conchobar ne lui avait pas manifesté tous les égards voulus, il s'était exilé et brûlait de se battre contre ses anciens compagnons d'armes. Le second fait était étrange : c'était la mystérieuse faiblesse qui s'emparait des hommes de l'Ulster chaque fois que leur royaume se trouvait sous le coup d'une menace grave. L'histoire qui suit explique l'origine de ce mal. L'héroïne en est une déesse appelée Macha, l'homologue de la déesse gauloise du cheval Epona (la grande jument) et de Riannon l'Irlandaise (la grande reine).

Un gentilhomme beau et riche appelé Crunnchu mac Agnoman vivait jadis avec ses quatre fils dans les collines solitaires de l'Ulster. Il était veuf depuis fort longtemps lorsqu'un jour une femme belle et élégante entra dans sa demeure. Elle s'adonna en silence à toutes les tâches ménagères. Elle attisa le feu puis s'assit devant en silence. Ensuite, elle apporta une plaque de cuisson et un tamis et se mit à faire du pain et à cuisiner. Le soir, elle donna des ordres aux



domestiques, puis prit place à table à côté de Crunnchu. Lorsque tout le monde fut allé se coucher, elle éteignit les feux et monta rejoindre Crunnchu. Un jour, elle posa sa main sur lui et devint sa femme. Macha et Crunnchu vécurent ensemble et, grâce à ses efforts, Crunnchu s'enrichit encore. Elle s'émerveillait de sa beauté et bientôt conçut un fils.

À certaines dates importantes du calendrier, le peuple de l'Ulster tenait de grandes réunions. L'une de ces dates approchant, Crunnchu dit : "J'irai, comme tout le monde."

— N'y va pas, Crunnchu, supplia Macha. Tu parleras de nous et nous serons en danger. Nous ne pouvons rester ensemble que si tu ne dis rien de moi à cette occasion.

— Je ne soufflerai mot", promit-il.

La fête était splendide, la foule nombreuse. Les hommes étaient bien vêtus et les chevaux fringants. Il y eut des courses, des compétitions, des jeux, des processions et des spectacles de toutes sortes. Le roi y assistait, entouré de ses druides, et les poètes chantaient ses louanges. La foule sur son passage criait : "Les chevaux du roi sont les plus rapides du monde et n'ont point de rival !"

"Ma femme court plus vite qu'eux", se vanta impétueusement Crunnchu, qui avait vu sa femme courir aussi vite que le vent dans la plaine.

"Arrêtez ce fanfaron, s'écria le roi Conchobar, et puisque sa femme court si bien, qu'on l'amène et qu'elle participe à la course." Crunnchu fut ligoté et des messagers envoyés à Macha. Elle les accueillit aimablement.

"Nous sommes venus vous chercher pour que vous libériez votre mari, répondirent-ils à sa question. Il est retenu prisonnier sur ordre du roi pour s'être vanté que vous couriez plus vite que ses chevaux."

— L'imbécile ! s'exclama-t-elle. Comment a-t-il pu dire cela ? Mais comme vous le voyez, je ne puis venir maintenant : je suis sur le point d'accoucher.

— Si vous ne venez pas, on le tuera, répliquèrent les messagers.

— J'irai donc avec vous", dit-elle simplement.

Lorsqu'ils arrivèrent, tout le monde se pressa autour d'eux pour la voir.

"Il est inconvenant de me regarder comme vous le faites dans l'état où je suis. Pourquoi m'a-t-on fait venir ?

— Pour courir contre les chevaux du roi, cria la foule.

— Mais je suis sur le point d'accoucher.

— Dégainez vos épées, hommes, ordonna le roi, et mettez-moi ce fanfaron en pièces.

— Aidez-moi, cria Macha à la foule, vous avez tous eu une mère."

La foule l'ignorant, elle s'adressa au roi : "Je te supplie, Conchobar, accorde-moi un sursis jusqu'à ma délivrance.

— Non, dit le roi.

— Sois maudit, toi qui as eu si peu pitié de moi, dit-elle. Tu connaîtras pour ta peine une honte plus grande que la mienne en ce moment.

— Quel est ton nom ? demanda le roi, curieux.
— Mon nom, répliqua-t-elle fièrement, deviendra le nom de ce lieu pour l'éternité. Je suis Macha, fille de Sainreth mac Imbaith. Avancez les chevaux.''
Les rapides coursiers furent avancés et la course commença. Macha distança facilement les bêtes et dans un cri de douleur mit au monde des jumeaux avant qu'aucun des chevaux ait eu le temps d'atteindre le but. La foule, qui avait entendu ce cri, essaya de bouger et se découvrit soudain aussi faible qu'une femme en couches.
Macha les maudit dans son dernier souffle : ''A dater de ce jour, la honte et le déshonneur que vous m'avez infligés rejailliront sur vous. Chaque fois que l'Ulster sera menacé, vous vous sentirez aussi faibles et démunis qu'une femme en couches, et cela pour neuf générations.''Il en fut ainsi. Les femmes et les enfants de l'Ulster, ainsi que Cu Chulainn venu d'ailleurs, échappèrent à la malédiction. Dès lors, le lieu où s'était déroulée cette course et où se dressait jadis la forteresse royale de Conchobar fut appelé Emain Macha ou Jumeaux de Macha.

Les porchers divins

Ceci est l'histoire de deux porchers qui, sous une autre forme, furent à l'origine du grand enlèvement de bétail de Cooley. Le cochon était l'animal le plus apprécié dans les fêtes celtiques, et il n'est pas étonnant que les porchers, à l'instar des forgerons, aient joui d'une grande considération dans la société celtique.
Deux des dieux de l'Autremonde étaient Ochall, qui régnait sur le *sidh* de Connacht, et Bodb, qui gouvernait le *sidh* de Munster. Le porcher d'Ochall s'appelait Rutht (grognement), celui de Bodb, Friuch (soie), et chacun d'eux gardait un grand troupeau de porcs. Les deux porchers étaient aussi des druides qui connaissaient la pratique de tous les arts druidiques, et notamment la métamorphose. Ils étaient grands amis et faisaient souvent paître leurs bêtes ensemble dans les bois de l'un ou de l'autre, mais il arrivait qu'une querelle éclate entre le peuple de Connacht et celui de Munster sur la question de savoir qui des deux était le meilleur porcher.
Cet automne-là, la récolte des pommes de pin et des fruits de la forêt avait été abondante dans le Munster et Rucht conduisit ses cochons dans les bois de son ami. Après un accueil cordial, Friuch évoqua la querelle.
''Ils essayent de semer la zizanie entre nous en prétendant que ton pouvoir magique est supérieur au mien, dit-il.
— Il n'y a pas de différence entre nous, convint Rucht.
— Faisons-en la preuve, proposa Friuch, je vais jeter un sort druidique sur tes cochons en sorte qu'ils n'engraissent plus quoi qu'ils mangent.''
C'est ce qui arriva. Les cochons de Rucht devinrent si maigres et efflanqués que le porcher devint la risée de tous.
''Je l'inviterai dans mes bois l'an prochain, se promit-il, et je lui jouerai le même tour.''
L'automne arriva et Rucht remporta son pari. Les deux troupeaux étaient maintenant également maigres et affamés, et tout le monde convint que les pouvoirs des porchers étaient égaux. Bodb et Ochall, qui se préoccupaient naturellement de l'état de leurs bêtes, congédièrent les deux porchers.

Ainsi finit leur amitié. Ils se métamorphosèrent en faucons et, deux ans durant, se battirent dans les cieux au-dessus des cours de Bodb et d'Ochall. Le bruit était terrible et nul ne trouvait plus la paix. Ils se transformèrent ensuite en animaux aquatiques et, pendant un an, se battirent dans les eaux du fleuve Shannon, puis du fleuve Suir l'année suivante. Leurs pouvoirs étaient à ce point équivalents qu'aucun ne put prendre l'avantage sur l'autre. Ils se métamorphosèrent à nouveau en cerfs et chassèrent sur le territoire de l'autre. Ils s'affrontèrent encore sous la forme de guerriers, de dragons, d'esprits et finalement d'anguilles.
C'est alors qu'ils se trouvaient sous cette forme qu'ils furent finalement séparés. Une vache avala l'un d'eux en s'abreuvant dans un fleuve de Cuailnge (l'ancien nom de Cooley, dans l'Ulster), l'autre glissa dans un puits du Connacht et fut avalé par une vache appartenant à la reine Medb. A quelque temps de là, les deux vaches mirent au monde des veaux qui, en grandissant, devinrent les deux grands taureaux magiques, Donn, le taureau sacré de Cuailnge

dans l'Ulster, et Findbennach, le taureau à cornes blanches du Connacht. Pour connaître les troubles dont ils furent à l'origine, lisez la suite.

Les aventures de Nera

Cette histoire commence à Cruachan dans le Connacht, où la reine Medb et le prince consort Ailill tenaient leur cour. Elle traite essentiellement d'un mystérieux contact avec l'Autremonde, et s'achève par le retour en scène des deux grands taureaux et une allusion aux troubles à venir.

Samain était la date la plus fatidique du calendrier celtique et donnait lieu à une grande fête à la cour d'Ailill et Medb à Cruachan, dans le Connacht. Deux prisonniers avaient été pendus la veille à la porte de la forteresse et leurs corps se balançaient en grinçant dans le vent et les ténèbres. Pour apaiser leurs fantômes, il existait un moyen qui consistait à cueillir quelques brindilles sur le saule sacré, à les tresser et à leur attacher autour des pieds.

Ailill dit : "Quiconque aura le courage de sortir la nuit et d'attacher les pieds des pendus avec des brindilles de saule tressées obtiendra la récompense qu'il exigera."

Le jour de Samain, l'Autremonde était accessible aux mortels (à leurs risques et périls) mais les dieux jouaient de mauvais tours aux humains, de sorte qu'il fallait un grand courage pour relever le défi d'Ailill. L'un après l'autre, les hommes tentèrent leur chance, mais tous furent découragés par le vent, la pluie, l'obscurité, les fantômes et les démons. Ils regagnaient en toute hâte la forteresse royale sans même s'être approchés des cadavres.

"J'obtiendrai cette récompense, se vanta l'un des hommes d'Ailill, prénommé Nera.

— Si tu y parviens, dit Ailill, je te donnerai mon épée à poignée d'or."

Nera s'arma et sortit. Par trois fois, il tenta d'attacher les pieds de l'un des pendus et par trois fois le nœud se défit. Puis le mort gémit et lui dit que le nœud ne tiendrait pas à moins qu'il ne le cloue. Lorsque ce fut fait, le mort parla à nouveau : "Emmène-moi boire sur ton dos, car j'avais très soif lorsqu'on m'a pendu.

— D'accord, mais où veux-tu aller ? demanda Nera calmement.

— Dans la maison la plus proche", répliqua le cadavre.

Nera se mit en route avec le mort sur le dos, mais lorsqu'ils arrivèrent devant la maison, elle était entourée d'un mur de flammes.

"Nous ne boirons pas ici, dit le mort. Poursuivons."

Ils arrivèrent devant une autre maison, un lac l'entourait.

"Cela ne me dit rien qui vaille, constata le cadavre. Poursuivons."

Ils arrivèrent en vue d'un troisième maison, que n'entourait aucune barrière. Le mort but tout son content et cracha le reste de l'eau au visage des habitants de la maison, qui, terrorisés, tombèrent raides morts. Nera emmena le mort maintenant silencieux vers la potence et reprit le chemin de la forteresse pour réclamer sa récompense.

A son arrivée, il constata avec horreur que le palais avait complètement brûlé et que tout le monde avait été décapité par les guerriers de l'Autremonde. Nera savait que l'entrée de l'Autremonde se trouvait dans la grotte de Cruachan et il se hâta de s'y rendre. Il y rencontra une troupe de guerriers de l'Autremonde qui portaient les têtes à leur roi. Désormais prisonnier, Nera reçut du roi l'ordre de lui livrer chaque jour un fagot de bois et de prendre pension chez une femme célibataire.

Nera et la femme de l'Autremonde tombèrent amoureux et se marièrent secrètement ; Nera lui conta les horreurs qu'il avait vues à la forteresse de Cruachan.

"Ce que tu as vu était une illusion créée par les dieux, lui dit-elle, mais ce sera une réalité si tu ne mets pas ton peuple en garde.

— Comment faire ? demanda Nera anxieux.

— Va les voir immédiatement. Ils sont encore attablés et le feu n'est pas éteint."

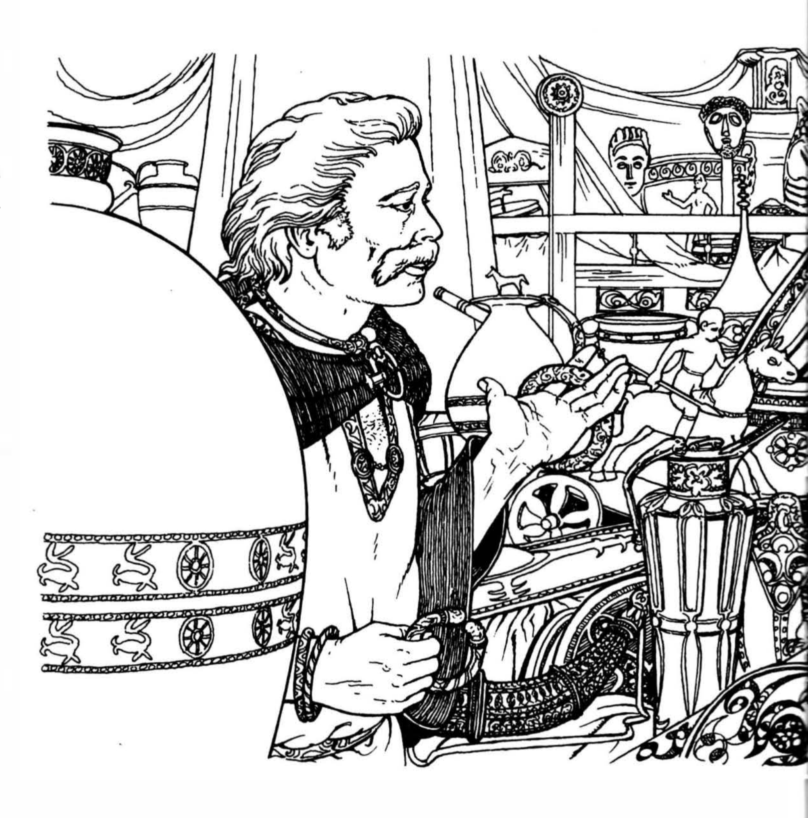
Pour Nera, trois jours et trois nuits avaient déjà passé depuis qu'il avait pénétré dans l'Autremonde.

"Dis-leur qu'Ailill et Medb doivent détruire le *sidh* de la grotte de Cruachan avant deux Samains et mettre à l'abri la précieuse couronne du roi.

— Comment les convaincre que je reviens de l'Autremonde ? demanda Nera.
— Prends avec toi les fruits de l'été, dit-elle, car dans le monde des humains, c'est le début de l'hiver. Je te donnerai un enfant d'ici le prochain Samain. Préviens-moi avant le raid afin que je puisse sauver ton bétail, ton fils et tes biens.''
Nera prit un peu d'ail, des primevères et des fougères dorées et retourna dans le monde des mortels. Tout était comme la femme l'avait prédit. Il reçut l'épée à la poignée dorée et demeura auprès du prince Ailill et de la reine Medb pendant un an, attendant que vienne le moment de rejoindre son épouse. Elle lui montra leur enfant et lui expliqua qu'elle avait apporté le bois au roi pendant cette année pour que son absence passe inaperçue.
''J'ai donné l'une des vaches à ton fils, dit-elle. Garde les bêtes aujourd'hui.''
Nera garda les bêtes qui paissaient mais bientôt il s'endormit et pendant son sommeil, on vola la vache de son fils. Lorsqu'il se réveilla, il réussit à rattraper le voleur, mais entre-temps, la vache avait été couverte par un taureau, le plus grand taureau de l'Ulster, Donn de Cuailnge.
Après ça, Nera retourna passer une autre année dans le monde des humains. Lorsqu'arriva Samain, Ailill renvoya Nera dans l'Autremonde pour qu'il mît à l'abri ses biens du *sidh* qui allait être détruit. Nera s'exécuta et conduisit à la dérobée son bétail hors de la grotte, à la lumière du jour. La vache volée l'année précédente avait mis au monde un veau solide. Tout s'était bien passé aussi longtemps qu'il était resté dans la grotte : mais à l'instant même où il se retrouva à l'air libre, il beugla de toute la force de ses poumons.
Le grand taureau de Connacht, à cornes blanches, Findbennach, entendit son appel et fonça vers eux pour défendre son territoire contre le nouveau venu. Tout le jour, les deux bêtes se battirent mais le jeune, qui ne faisait pas le poids, finit par être vaincu. Tandis qu'il gisait sur le sol, il poussa un beuglement de défi. ''Que dit-il ?'' demanda Medb à ses druides qui comprenaient le langage des animaux.
''Il dit que si son père, le taureau sacré, Donn de Cuailnge, de l'Ulster, était venu à son aide, Findbennach aux cornes blanches aurait été battu sur la plaine de Cruachan.
— Je jure par les dieux de mon peuple que je ne me coucherai, ni dormirai sur un lit, ni ne boirai de la bière, ni ne mangerai tant que je ne verrai pas se battre ces taureaux'', dit Medb.
Puis, les hommes de Connacht, Fergus et les exi-



lés de l'Ulster se rendirent dans la grotte de Cruachan, la détruisirent, la pillèrent et en sortirent la couronne royale qui est l'un des trésors de l'Irlande. Nera, cependant, demeura auprès de sa famille et ne retourna jamais dans le monde des mortels jusqu'au jour du jugement dernier.



Confidences royales

Une nuit que Medb, reine de Connacht, et le prince consort, Ailill, étaient au lit dans leur forteresse de Cruacham, Ailill dit : "Est-il vrai, ma bien-aimée, que la femme d'un homme riche est une femme heureuse ?
— C'est vrai, mon amour, mais qu'est-ce qui te fait dire cela maintenant ?, répliqua la reine ensommeillée.
— Je me demandais jusqu'à quel point tu es plus heureuse depuis que tu es mariée.
— J'étais très heureuse, même lorsque j'étais célibataire, rétorqua Medb. Mon père, le grand roi d'Irlande, m'a donné toute la province du Connacht à gouverner. Tous les hommes d'Irlande me désiraient, mais je ne voulais qu'un homme qui ne fût ni médiocre, ni couard, ni jaloux." Après une pause, elle ajouta : "J'ai eu ce que je voulais en t'épousant, mais je t'ai apporté une grosse dot et, en fait, tu es un homme entretenu."
Ailill était vexé. "Mes deux frères sont rois et j'aurais été roi moi-même, n'était-ce ma jeunesse. Et je n'ai jamais entendu parler d'une province gouvernée par une femme ici."
Le ton peu à peu monta.
Le lendemain matin, ils se firent apporter tous leurs biens et constatèrent qu'ils se valaient en tous points sauf un. Ailill possédait le beau taureau à cornes blanches, Findbennach, alors que Medb n'avait aucun taureau qui pût rivaliser avec lui. Le pire était que le taureau était le petit d'une de ses vaches qui, ne voulant faire partie du troupeau d'une femme, était passée à Ailill. Réalisant qu'elle ne pouvait rivaliser à cet égard avec son mari, Medb ressentit un profond dégoût, et tous ses biens lui parurent alors méprisables. Il lui fallait un taureau qui fût l'égal de Findbennach. Elle dépêcha son messager, Mac Roth, à travers l'Irlande pour s'informer s'il existait quelque part une bête capable de rivaliser avec celle d'Ailill.
"Je sais où trouver un taureau aussi bien sinon meilleur, dit Mac Roth. A Cuailnge, en Ulster. Il appartient à Daire mac Fiachna et on l'appelle Donn de Cuailnge."
Medb se souvint aussitôt de la bataille qui avait opposé Findbennach, le taureau à cornes blanches, et le veau de Donn, ainsi que des paroles du veau sur son père.
"Rends-toi immédiatement chez le propriétaire et demande-lui de me le prêter un an afin qu'il puisse couvrir mes vaches. Je le récompenserai avec largesse."
Mac Roth conduisit en Ulster une délégation chargée de négocier avec le propriétaire du taureau. Daire accepta volontiers de prêter Donn à Medb pour un an. Ce soir-là, on servit en abondance bière et viande. Mac Roth et ses compagnons, enivrés par leur succès et la boisson, perdirent vite tout contrôle. L'un d'eux dit à haute voix : "Nous aurions pris le taureau de toute façon, même si Daire nous l'avait refusé." L'un des serviteurs de Daire surprit ces propos et courut en référer à son maître.
"Qu'est-ce qui se passe ? demanda Mac Roth,



qui avait complètement oublié les propos de la veille.
— Je vais vous dire ce qui se passe, s'écria Daire. Vous avez prétendu que si je ne vous avais pas cédé volontiers mon taureau, vous me l'auriez pris de force.
— Ce que les messagers ont dit sous le coup d'un bon repas et d'une bonne bière n'est pas digne de votre attention, dit Mac Roth, et Medb et Ailill n'en sont pas responsables.
— Tant pis, dit Daire, je ne me séparerai pas de mon taureau."
Les messagers n'eurent d'autre alternative que de rentrer à Connacht porteurs de cette mauvaise nouvelle.
"Nous n'allons pas perdre le sommeil pour si peu, dit Medb, il sait très bien que s'il ne nous donne pas le taureau, nous le lui enlèverons par la force. Et c'est ce que nous allons faire."
C'est ainsi que la grande guerre de l'enlèvement de bétail de Cooley éclata entre les hommes de l'Ulster et les hommes de Connacht. Medb et Ailill lévèrent une immense armée dans les quatres provinces d'Irlande pour s'emparer de Donn de Cuailnge, mais celle-ci ne pouvait pénétrer en Ulster avant que les druides ne déclarent les auspices favorables. Au bout de deux semaines, ils annoncèrent qu'ils l'étaient, et l'armée se regroupa : Medb, dans son char, était en première ligne, sur le point de donner l'ordre de départ lorsqu'elle vit une jeune fille devant eux. Elle avait les cheveux blonds et elle était très jolie dans sa robe qui attestait une noble origine. Elle se dressait dans un char splendide tiré par deux beaux coursiers noirs comme le jais et dans sa main, elle tenait la baguette dorée des druides.

"Qui es-tu ?, lui cria Medb.
— Je suis Fedelm, une druidesse, répondit-elle.
— D'où viens-tu ?
— J'arrive d'Écosse, où j'ai appris les arts de la poésie et du druidisme.

— As-tu le pouvoir de lire l'avenir ?
— Oui, répondit la jeune fille.
— Alors, druidesse, dit Medb âprement, dis-moi ce qui arrivera à mon armée."
La jeune fille regarda droit devant elle et répondit :
"Je vois du carmin, je vois du rouge.
— Cela ne se peut pas, s'écria Medb. J'ai entendu dire que les hommes de l'Ulster sont sans force à la suite d'un sort et qu'ils ne pourront me résister. Maintenant, Feldem, dis-moi ce que tu vois.
— Je vois du carmin, je vois du rouge, répéta la druidesse.
— Tu te trompes, cria la reine. De nombreux guerriers de l'Ulster combattent au loin et Fergus mac Roich est en exil chez nous avec ses trois mille hommes. Druidesse, qu'adviendra-t-il de mon armée ?
— Je vois du carmin, je vois du rouge, persista Feldem.
— Cela ne veut rien dire, dit Medb. Il est évident qu'il y a des blessures et du sang dans une bataille. Aussi, pour la dernière fois, prophétesse, dis-moi ce que tu vois.
— Je vois du carmin, je vois du rouge." Puis la jeune fille entonna un champ prophétique prédisant la victoire du Chien de Culann, Cu Chulainn, et la défaite des armées de Connacht.
Medb, reine de Connacht, était résolue et, bien que tourmentée par cette sinistre prophétie, elle donna l'ordre de marcher sur l'Ulster où Cu Chulainn les attendait.

Cu Chulainn affronte Ferdiad

Confiante dans le sort que Macha avait jeté aux hommes de l'Ulster, Medb fit pénétrer son armée très en avant dans l'Ulster. Elle ignorait que Cu Chulainn échappait à la malédiction et que, malgré sa jeunesse, il était déterminé à défendre la province en attendant la guérison de ses soldats.

Les hommes de Connacht avançaient et harcelaient sans répit Cu Chulainn, qui leur tendait des pièges et en tuait une centaine chaque jour. Désespérée, Medb consentit à faire stopper son armée et à envoyer à tour de rôle un seul de ses guerriers affronter Cu Chulainn en combat singulier dans un gué voisin. Cela ne changea rien : malgré ses dix-sept ans, Cu Chulainn vainquit les plus grands champions de Medb et nul ne put prendre l'avantage sur lui.

Fergus mac Roith lui-même, le héros exilé de l'Ulster, dut le rencontrer. Mais ils s'aimaient tant qu'ils ne purent se résoudre à se faire du mal et ils convinrent que Cu Chulainn ferait semblant de s'enfuir à condition que, lors de l'affrontement suivant, Fergus agirait de même. Ainsi, pour le présent combat singulier, Fergus ne pourrait être accusé de trahison envers sa patrie adoptive ; Cu Chulainn cependant défendrait encore le gué.

L'inquiétude de Medb grandissait. Elle estima que le seul homme capable de se mesurer à Cu Chullain était son bien-aimé frère adoptif, Ferdiad, qui, comme Fergus, était exilé dans le Connacht. Ferdiad commença par décliner cette offre : Cu Chulainn et lui avaient été élevés ensemble et ils s'aimaient plus que des frères. Ce n'est que lorsque Medb eut convaincu Ferdiad que Cu Chulainn avait parlé de lui avec mépris qu'il accepta.

C'est ainsi que Ferdiad et Cu Chulainn s'affrontèrent au milieu du gué.

"Bienvenue, Cu Chulainn, dit Ferdiad.

— C'est à moi de te souhaiter la bienvenue, Ferdiad, répliqua le Chien. Tu es sur mon territoire, souviens-t'en, et tu n'aurais pas dû me défier au combat." Puis ils se mirent à se rabaisser mutuellement, et la colère monta au point qu'ils en oublièrent leur amour et les combats et aventures qu'ils avaient vécus ensemble.

Enfin Ferdiad déclara : "Trêve de paroles. Quelles armes choisirons-nous ?

— Comme tu es arrivé le premier, dit le Chien, tu as le choix des armes."

Ils se battirent férocement tout le jour et, à la nuit tombée, tous deux ruisselaient de sang. Epuisés, ils se jetèrent dans les bras l'un de l'autre et s'embrassèrent trois fois. Cette nuit-là, ils dormirent côte à côte et les médecins de Cu Chulainn pansèrent leurs blessures avec des herbes magiques. Les hommes de Connacht envoyèrent des vivres et des boissons à Ferdiad qui les partagea avec Cu Chulainn.

Dans les deux jours qui suivirent, ils se battirent au corps à corps, s'infligeant de terribles blessures, mais la nuit, les herbes magiques les guérissaient tandis qu'ils retrouvaient leur force dans les aliments et les boissons les plus fins.

Le troisième jour, ils se battirent avec leurs chevaux et leurs chars. À la nuit tombée, hommes et chevaux étaient presque morts, mais il n'y avait encore ni vainqueur ni vaincu.

Finalement, le jour vint où ils surent que l'un des deux devaient tomber. En arrivant au gué, Cu Chulainn vit Ferdiad qui s'exerçait au maniement de l'épée. Se tournant vers son conducteur de char, il dit :

"Regarde, Laeg, il va tenter d'user de ses tours effrayants sur moi aujourd'hui. Si tu me vois perdre, moque-toi de moi, fâche-toi et incite-moi à plus d'efforts. Si je gagne, encourage-moi afin que je ne faiblisse point."

Puis il revêtit son armure et les deux hommes se battirent plus férocement que jamais.

Lorsque ce fut au tour de Cu Chulainn de choisir le mode de combat, il dit : "Battons-nous dans l'eau du gué." Le cœur de Ferdiad chavira : il savait que nul n'avait échappé à Cu Chulainn dans l'eau.

Personne n'avait jamais assisté à pareil combat et, tandis que le jour baissait, une véritable frénésie s'empara des deux guerriers. Cu Chulainn sauta sur le bouclier de Ferdiad pour tenter de le frapper à la tête : Ferdiad para le coup ; lançant sur lui son bouclier, il le projeta sur le bord du fossé. Cu Chulain se releva, mais retomba aussitôt. Laeg, sentant que son maître faiblissait, se

moqua de lui pour ranimer son courage. Puis Ferdiad assena à Cu Chulainn un coup qui lui déchira la poitrine. Cu Chulainn comprit que s'il voulait l'emporter, il lui faudrait user d'une arme que lui seul pouvait manier et à laquelle nul n'échappait.

"Apporte-moi l'épée à dents, Laeg", cria-t-il.

Laeg lança dans le courant la grande épée à dents ; Cu Chulainn l'attrapa avec le pied et l'envoya en tourbillonnant sur Ferdiad. Ferdiad avait déplacé son bouclier pour protéger la partie inférieure de son corps, et l'épée se planta profondément dans sa poitrine.

"Tu m'as achevé", gémit Ferdiad, et il s'écroula mort dans la rivière.

Cu Chulainn courut vers lui, le prit dans ses bras et l'emmena sur la berge. Il le posa doucement sur le sol et faillit s'évanouir, non pas tant à cause de sa blessure que de la douleur que lui causait la mort de son frère adoptif. Tristement, il ordonna à Laeg de retirer l'épée. Voyant l'arme teintée du sang de Ferdiad, il chanta une complainte à la mémoire du compagnon perdu de son enfance.

Lugh aide son fils blessé

Cette nuit-là, Cu Chulainn faillit mourir aussi, et Laeg le veilla. Le conducteur de char était au bord du désespoir, lorsqu'il vit un homme approcher ; il demanda à Cu Chulainn s'il savait qui il était.

"À quoi ressemble-t-il ?" demanda Cu Chulainn qui ne pouvait lever la tête pour regarder.

"Rien de plus facile à dire, répliqua Laeg. Il est très grand et beau avec des cheveux blonds et bouclés. Il est enveloppé dans une cape verte maintenue par un broche d'argent ; une tunique de soie dépasse, qui lui arrive au genou. Il porte une lourde épée à simple fil et deux lances, dont l'une a cinq barbes ; son bouclier est noir bordé de bronze doré. Mais ce qu'il y a de curieux, c'est que nul ne le remarque et il ne regarde personne. C'est comme s'il était invisible.

— C'est quelqu'un de l'Autremonde qui a eu pitié de moi : on sait là-bas que je me bats seul contre les quatre provinces d'Irlande."

Le jeune guerrier rejoignit Cu Chulainn et lui dit toute la compassion que lui inspirait la difficulté de sa tâche, son manque de sommeil et ses terribles blessures.

"Mais qui es-tu ? demanda Cu Chulainn.

— Je suis ton père de l'Autremonde, Lugh Long Bras. Dors Cu Chulainn. Je me battrai à ta place". Puis il chanta et Cu Chulainn sombra dans un sommeil profond et tranquille. Lugh pansa toutes les blessures de son fils avec des herbes curatives de l'Autremonde.

Tandis que Cu Chulainn dormait, Lugh, ayant pris son apparence, combattit à sa place. Quelques jours plus tard, le jeune guerrier était remis et prêt à se battre à nouveau.

La dernière bataille

Cu Chulainn se battit main nue contre les hommes d'Irlande, du 1er novembre, fête de Samain, au 1er février, fête d'Imbolc. Finalement, les hommes de l'Ulster guérirent de leur faiblesse et Conchobar mac Nessa, à la tête de son armée, vint prendre le relai de son neveu, maintenant épuisé dans la guerre contre Medb et son armée. La rencontre eut lieu à la tombée de la nuit et une trêve fut conclue jusqu'à l'aube. Cu Chulainn souffrait de blessures récentes et il reposait sans force dans un fort voisin : on l'avait attaché pour l'empêcher de se lever et de se mêler aux combattants.

À l'aube, les hommes de l'Ulster se préparèrent à combattre. Comme c'était l'usage chez les Celtes, ils étaient entièrement nus, ne portant qu'armes et boucliers, et leurs cris de bataille résonnaient à travers la plaine.

Dans le camp de Connacht, Fergus se laissa enfin convaincre de combattre pour le pays qui l'avait adopté et se jeta dans la bataille, jurant que les têtes tomberaient comme les grêlons lors d'un orage. Conchobar remarqua aussitôt qu'une force nouvelle venait d'entrer dans la bataille et il affronta Fergus sur le terrain.

"Je t'avais envoyé en exil vivre avec des chiens et des renards fous et je mettrai personnellement un terme à tes agissements perfides aujourd'hui devant toute l'Irlande réunie."

Fergus voulut lui porter un coup d'épée, mais Cormac, le fils de Conchobar, arrêta son bras : "Doucement, doucement, dit-il d'un ton conci-



liant, ne lève pas ton épée contre les hommes de l'Ulster. Il y va de ton honneur.
— Je dois porter trois grands coups aux hommes de l'Ulster aujourd'hui, hurla Fergus dans la frénésie du combat.
— Puis couper le faîte des collines et les lancer à la tête des guerriers, suggéra Cormac, cela apaiserait ta rage."
Ainsi fit Fergus avec sa lourde épée ; il coupa la cime des trois collines qui atterrirent avec fracas dans les basses terres marécageuses de Meth où on les voit encore aujourd'hui.
"Qui a fait ce bruit ?" demanda Cu Chulainn à Laeg qui le veillait. Lorsqu'il l'apprit, il se libéra des liens qui le retenaient, arracha ses pansements et ses cataplasmes. La fièvre du combat le gagna : il saisit son char à bout de bras, le mit sur son dos et se jeta dans la bataille. Comme un bélier furieux, il se fraya une voie dans la mêlée jusqu'à Fergus.
"Je jure par les dieux de l'Ulster que si tu ne t'en vas pas d'ici, je te broierai aussi sûrement que les moulins broient le blé, hurla-t-il.
— Qui est l'homme d'Irlande qui se permet de me parler ainsi ?
— Je suis le Chien de l'Ulster, ton fils adoptif, et le fils adoptif de Conchobar mac Nessa. Tu as promis de fuir lors de notre prochaine bataille",



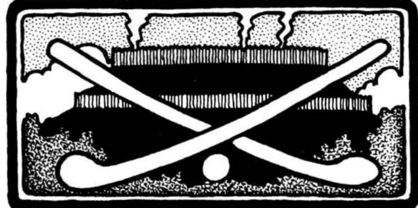
dit Cu Chulainn, lui remémorant la promesse qu'il lui avait faite pendant leur combat.
Fergus fit instantanément demi-tour, et en trois grandes enjambées, quitta le champ de bataille suivi de sa troupe de trois mille hommes de toutes les provinces d'Irlande. Ailill et Mebd se retrouvaient seuls avec les hommes du Connacht pour combattre les hommes de l'Ulster.
Au crépuscule, Cu Chulainn avait écrasé la dernière compagnie des guerriers de Connacht et tenait Medb à sa merci. Mais étant arrivé par l'arrière, il jugea déloyal de la frapper.
"Accorde-moi une faveur, aujourd'hui, Cu Chulainn, implora-t-elle.
— Que demandes-tu ?
— Que tu protèges mon armée jusqu'à ce qu'elle ait atteint la frontière de l'ouest.
— Je te l'accorde."
Or sans que Cu Chulainn le sache, Medb avait envoyé ses hommes derrière les lignes de l'ennemi : ils avaient déjà capturé le taureau sacré Donn de Cuailnge et l'avaient expédié à Connacht par un autre chemin avec cinquante génisses et huit vachers. Medb avait perdu la bataille mais elle avait le taureau convoité.
"C'est le sort d'un troupeau conduit par une jument qu'ont connu aujourd'hui les hommes de Connacht", constata Fergus amèrement en rejoignant le champ de bataille pour compter les morts et les blessés. "Un désastre total."
Ainsi s'acheva le fameux enlèvement de Cooley où Cu Chulainn, le Chien de l'Ulster, se battit seul contre la puissante Irlande. Mais qu'arriva-t-il aux taureaux qui furent à l'origine du sang versé ? En voici l'histoire.

Le combat des taureaux

Lorsque Donn de Cuailnge arriva dans le beau pays étranger de Connacht, il poussa trois puissants beuglements : le grand Findbennach à cornes blanches les entendit. Sentant sa suprématie menacée, Findbennach secoua sauvagement sa noble tête à longues cornes et prit le chemin de Cruachan, le fort de Medb, pour affronter son rival. Tous les hommes valides coururent pour assister à la redoutable confrontation, même ceux de l'Ulster, où régnait la paix. Quelqu'un devait arbitrer le combat, et Bricriu mac Garbada fut choisi parce qu'on le savait aussi loyal vis-à-vis d'un ami que d'un ennemi.
Dès que les taureaux se repérèrent, ils baissèrent la tête et commencèrent à râcler le sol avec leurs pattes : de grosses mottes de terre volaient sous leurs sabots tels des oiseaux noirs dans les airs. Leurs yeux luisaient comme des torches, leurs narines se dilataient et se détendaient à chaque assaut contre l'ennemi. Ils s'encornèrent, ils se déchirèrent, ils se mutilèrent l'un l'autre.
Findbennach réalisa très vite qu'il avait le dessus. Donn était fatigué par son long voyage et dépaysé. A l'assaut suivant, il planta méchamment sa corne blanche dans le flanc de son rival. L'impact fut tel que les bêtes se retrouvèrent du côté où se tenait Bricriu, et elles le piétinèrent jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Cormac, le fils de Conchobar, voyant ce qui se passait, assena à Donn trois grands coups entre les oreilles et la queue. "Tu n'étais pas digne de combattre, hurla-t-il. Tu ne peux rivaliser avec un veau deux fois plus jeune que toi."

Donn, comme Findbennach, avait un entendement humain, et ces mots cinglants le mirent en fureur. Il donna un terrible et dernier assaut ; les deux taureaux recommencèrent à se battre sauvagement pendant des heures. Lorsque la nuit tomba, on n'entendit plus que le piétinement des sabots et le souffle des bêtes qui s'entre-déchiraient. Cette nuit-là, ils firent le tour de toute l'Irlande ; à l'aube, Donn de Cuailnge revint de l'ouest avec les restes déchiquetés de Findbennach pendus à ses cornes.
Après cela, nul n'osa plus se mettre en travers de son chemin et il sillonna toute l'Irlande, agitant ses immenses cornes et dispersant les restes de Findbennach çà et là, en des lieux qui en portent encore les noms. Puis il reprit la direction du nord et regagna Cuailnge, sa patrie. Là, il s'arrêta au pied d'une petite colline, se coucha et mourut, épuisé par l'effort de la bataille. C'est depuis ce temps que la colline a pris le nom de Druim Tairb, la Montagne des Taureaux.
Ainsi périrent Findbennach, le taureau à cornes blanches de Connacht, et Donn de Cuailnge, le taureau sacré. Ainsi périrent également les esprits des deux porchers qui, pendant si longtemps, s'étaient combattus au milieu des collines et des plaines d'Irlande.









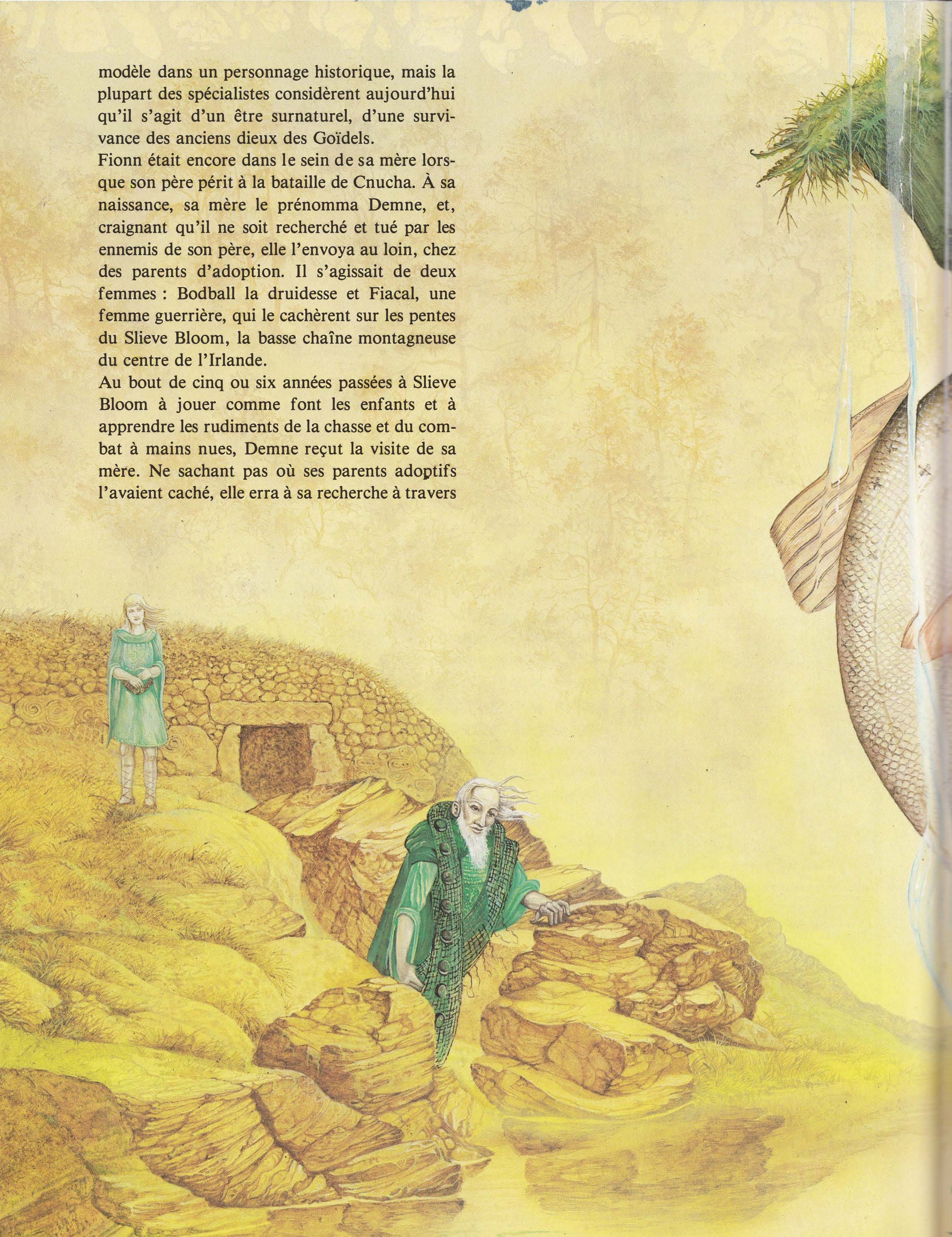
L'histoire de Fionn

DANS L'ANCIEN MONDE CELTIQUE, il y avait deux classes de guerriers. Les guerriers des tribus, héros soumis aux lois tribales, perpétuaient les us et coutumes de leur peuple, même lorsque, comme Cu Chulainn, ils étaient d'ascendance divine.

Les guerriers de la deuxième catégorie étaient *ecland* ou sans tribu, vivant donc en dehors d'une tribu et n'obéissant qu'à leurs propres lois. Ils étaient néanmoins considérés comme des éléments importants, quoique marginaux, de la société. Les hors-la-loi formaient des groupes connus sous le nom de *Fian* ou Féniens, ce qui signifie ''guerre'', ''bataille''. Les Féniens vivaient dans les marges crépusculaires à la limite des mondes surnaturel et réel et, pour eux, ces deux mondes étaient également réels et tangibles. Sous leur forme humaine, ils se recrutaient au sein de l'aristocratie et acceptaient de subir des rites d'initiation et de terribles épreuves pour se qualifier. Une fois admis au sein du groupe, ils pouvaient librement voyager dans les Autremondes, revêtant à leur guise des formes et des caractéristiques animales. Ils avaient des dimensions plus qu'humaines et des capacités très au-delà de celles du commun des mortels.

Le plus fameux de tous les Féniens était Fionn, le fils de Cumhall. Quelque temps avant sa naissance, son père s'était querellé avec un autre hors-la-loi à propos de la direction des bandes de Féniens en Irlande. Une violente bataille eut lieu : Cumhall eut la tête coupée par un homme nommé Goll mac Morna à qui il avait fait perdre un œil. Ainsi débuta entre les deux familles une terrible inimitié qui devait durer le reste de leur vie.

Les histoires de Fionn et des Féniens se sont transmises oralement pendant des centaines d'années. Puis elles ont été consignées dans quelques-uns des plus anciens manuscrits irlandais et elles restent encore vivaces dans certaines régions d'Irlande et les hautes terres d'Écosse. À une certaine époque, on a même cru que Fionn avait un



modèle dans un personnage historique, mais la plupart des spécialistes considèrent aujourd'hui qu'il s'agit d'un être surnaturel, d'une survivance des anciens dieux des Goïdels.

Fionn était encore dans le sein de sa mère lorsque son père périt à la bataille de Cnucha. À sa naissance, sa mère le prénomma Demne, et, craignant qu'il ne soit recherché et tué par les ennemis de son père, elle l'envoya au loin, chez des parents d'adoption. Il s'agissait de deux femmes : Bodball la druidesse et Fiacal, une femme guerrière, qui le cachèrent sur les pentes du Slieve Bloom, la basse chaîne montagneuse du centre de l'Irlande.

Au bout de cinq ou six années passées à Slieve Bloom à jouer comme font les enfants et à apprendre les rudiments de la chasse et du combat à mains nues, Demne reçut la visite de sa mère. Ne sachant pas où ses parents adoptifs l'avaient caché, elle erra à sa recherche à travers



les collines, marécages, pâturages et landes, et finit par le trouver sur les pentes mystérieuses du Bloom. Il dormait dans une petite cabane de chasseur. De le revoir lui causa à la fois beaucoup de joie et de chagrin, car elle l'aimait tendrement et savait que, pour la sécurité de l'enfant, elle ne devait pas s'attarder auprès de lui. Elle le souleva gentiment, le serra contre elle et le berça de tout son amour : au bout d'un petit moment, elle lui dit au revoir, chargea les mères adoptives de veiller sur lui jusqu'à ce qu'il fût en âge de prendre les armes et devenir guerrier. Les deux femmes tinrent parole et, dans ces forêts tranquilles d'Irlande éloignées de toute terre habitée, le garçon grandit en force et en sagesse et reçut une magnifique formation dans les arts de la guerre et de la magie.

Un jour, Demne décida de se faire la main et de chasser seul ; il se rendit au bord d'un lac où il avait souvent vu des canards. Son tir était si précis et la pierre de sa fronde si aiguisée qu'il coupa les ailes du canard sans le tuer. Il le rapporta fièrement à ses mères adoptives, preuve vivante du succès de sa toute première partie de chasse.

En grandissant, il finit par s'ennuyer en compagnie de ces deux femmes et il s'enfuit avec une bande itinérante de poètes et d'érudits. Plus tard, il vécut avec un voleur notoire dans le sud de l'Irlande. Jamais il ne révéla à personne son identité, par crainte des assassins de son père, les fils de Morna. Ses mères adoptives finirent par le retrouver et le ramenèrent sur les pentes secrètes du Slieve Bloom.

Avant peu, il leur échappait à nouveau. Cette fois, il se rendit en un lieu appelé la plaine de la Vie, où se dressait une forteresse. Il y vit les enfants de la maison jouer une partie de shinty sur la pelouse. Il s'approcha et leur proposa de courir avec chacun d'eux à tour de rôle et de faire une partie de shinty. Il les battit aisément. Le lendemain, il les retrouva et dut affronter seul le quart de la bande. Il les battit. Le surlendemain, c'est le tiers de la bande qu'il dut affronter. Il les battit encore aisément ; enfin, il affronta la bande tout entière et sortit vainqueur.

"Comment t'appelles-tu ?, lui demandèrent-ils finalement.

— Demne", répondit-il.

Les enfants se plaignirent de lui au chef de la maison.

"Nous ne pouvons rien contre lui.

— Vous a-t-il dit qui il est ?

— Oui, Demne.

— À quoi ressemble-t-il ?

— C'est un vigoureux gaillard blond.

— En ce cas, répliqua le chef, donnons-lui un nom qui sied à son apparence. Appelons-le Fionn." (*fionn* signifie blond en irlandais).

Fionn revint souvent pour se mesurer aux garçons de la forteresse, mais il ne trouva jamais son égal. Ses dons de chasseur également dépassaient de loin ceux de ses mères adoptives et bientôt il chassa à leur place. Enfin arriva le temps où elles lui annoncèrent qu'il devait les quitter. Ses exploits commençaient à faire du bruit et elles redoutaient que les fils de Morna ne découvrent sa cachette et son identité.

Il entra d'abord au service du roi de Bantry, mais avant peu, craignant que ses talents ne le trahissent, il se rendit à la cour du roi de Kerry. Ce roi découvrit vite qui était ce grand guerrier blond et se dépêcha de le congédier.

"Tu es le fils de Cumhall, dit-il, l'homme que les fils de Morna ont recherché pendant des années. Tu ne peux rester ici, ils te trouveraient et je ne voudrais pas que tu sois tué sous mon toit".

Fionn parcourut l'Irlande, se battant avec des monstres en maraudage, défiant voleurs et guerriers en combat singulier. En ce temps-là, il ne suffisait pas qu'un guerrier soit fort et habile au combat ; le véritable héros se devait de connaître aussi la poésie. Fionn se mit donc à étudier sous la direction d'un vieux poète appelé Finneces. Le vieil homme vivait en bordure du Boyne, un fleuve lent aux larges berges, et il avait passé sept années près d'une fontaine où, disait-on, demeurait le saumon sacré de la connaissance. Une prophétie annonçait qu'un homme appelé Fionn attraperait et mangerait le poisson et que, ce faisant, il aurait la connaissance de toute chose. Finneces pensait, compte tenu de la similitude qu'offrait son nom avec celui de la prophétie, qu'il ne pouvait s'agir que de lui.

Peu après l'arrivée de Fionn, le vieux poète réus-

sit à attraper le saumon et il ordonna à son élève de le cuisiner mais sans y goûter.
"En as-tu goûté ? demanda-t-il, suspicieux, lorsque Fionn lui servit le poisson.
— Non, répliqua Fionn, mais je me suis brûlé le pouce sur la peau et je l'ai sucé pour calmer la douleur.
—Comment t'appelles-tu garçon ? demanda le vieux poète.
— Demne.
— Est-ce ton seul nom ?
— On m'appelle aussi Fionn.
— Alors, mange le saumon, Fionn, il est à toi, de droit".
C'est ainsi que Fionn mangea le poisson de la connaissance et devint omniscient. Dès lors, chaque fois qu'il se suçait le pouce, il voyait l'avenir et connaissait le destin du monde.
Doué de force, mais aussi de sagesse, et conseillé par les dieux, Fionn vainquit les fils de Morna et devint roi des Féniens.

Diarmuid et Grainne

Maintes histoires content les exploits de Fionn et des Féniens et la manière dont ils débarrassèrent l'Irlande de ses monstres et de ses fléaux. Fionn y est dépeint généralement comme le plus sage et le plus généreux des hommes sauf dans ce conte fameux où il apparaît sous un jour étrange et impitoyable. Dans cette histoire interviennent des dieux et des mortels : Diarmuid, l'un des héros, était le fils adoptif d'Angus, le dieu irlandais de l'amour. Dans l'Écosse gaélique, la complainte de Grainne sur la mort de Diarmuid est encore chantée avec ferveur.
Lorsque l'histoire commence, Fionn est déjà vieux et père de grands enfants. Mais il souhaite se remarier. La femme qu'il choisit est Grainne, fille de Cormac, roi d'Irlande. Celui-ci consent avec joie au mariage, bien que sa fille soit jeune et belle et Fionn un vieillard. Fionn et sa suite arrivent en temps voulu à la cour du roi à Tara. Fionn compte dans son entourage maints excellents guerriers, mais le meilleur et le plus beau est Diarmuid, petit-fils de Duibhne, dont les Campbell d'Écosse prétendent être issus. Diarmuid possède un atout supplémentaire : il porte en effet sur le front une tache sombre, que l'on appelle une envie, qui rend les femmes éperdument amoureuses. Pour échapper à ce risque, Diarmuid porte toujours un casque sur le front lorsqu'il se trouve en compagnie d'une femme.
Le jour de l'arrivée des Féniens à Tara, Diarmuid fut chargé de monter la garde pendant que les autres allaient chasser. La journée était chaude et des filets de sueur lui inondaient le visage. Se croyant seul, il ôta son casque pour s'essuyer le front. Grainne, qui était déjà un peu amoureuse de lui l'observait secrètement. Elle vit la tache sur son front et, dès lors, ne pensa plus qu'à lui.
Lorsque les guerriers rentrèrent à Tara, Grainne fut conduite auprès de Fionn.
"Pourquoi m'a-t-on amenée ici ? demanda-t-elle à un druide.
— Fionn veut t'épouser, lui répondit-il.



— Comment se fait-il, demanda-t-elle, qu'il ne me donne pas à son fils Oisin dont l'âge est plus en rapport avec le mien ? Fionn est plus vieux que mon père.

— C'est Fionn qui te veut", dit le druide.
Grainne était résolue à n'épouser que celui qu'elle aimait. Elle prépara une potion capable de mettre neuf hommes hors de combat, et, lors du dîner ce soir-là, elle la versa dans de l'hydromel et la présenta à Fionn et à ses principaux guerriers, évitant soigneusement d'en donner à Diarmuid. Tous en burent et sombrèrent bientôt dans un profond sommeil. Grainne rejoignit Diarmuid à pas de loup :
"Partons ensemble, lui dit-elle.
— Impossible, répondit-il, je ne toucherai pas une femme qui est promise à Fionn.
— Puisque c'est ainsi, dit-elle, je te jetterai un sort druidique d'une telle force que tu seras obligé de faire ce que je veux et très vite, avant que Fionn ne se réveille.
— Tu es une femme dangereuse, dit Diarmuid, mais comme c'est Fionn qui détient les clefs de la forteresse pour la nuit, nous ne pourrons pas sortir.
— Il y a une autre porte qui sera ouverte, insista-t-elle.
— Je n'ai pas le droit de franchir une porte.
— En ce cas, sers-toi de ta lance pour sauter par-dessus les remparts. Je te rejoindrai à l'extérieur."
Diarmuid était déjà en son pouvoir, et lorsqu'elle ajouta : "Je ne renoncerai pas à toi aussi longtemps que je vivrai", il accepta de suivre son plan. "Je te suivrai sans que tu aies besoin de tes sorts". Ils quittèrent ensemble le palais, et ainsi commença leur exil.
Il ne fallut pas bien longtemps à Fionn pour découvrir ce qui s'était passé. Furieusement jaloux, il se lança à leur poursuite. Les fuyards s'étaient cachés dans une cabane de branchages entourée d'une solide clôture à sept portes. Lorsque Fionn et ses hommes les entourèrent, le père adoptif de Diarmuid, le dieu Angus, offrit de les envelopper tous deux dans son manteau d'invisibilité pour qu'ils puissent fuir. Mais Diarmuid préféra rester et se battre, tandis que Grainne, invisible, fut emmenée dans la forêt.
Fionn donna l'ordre à ses hommes de garder les



sept portes de la clôture, se postant lui-même devant la septième. Mais lorsqu'il apprit qu'il devait se battre contre son chef, Diarmuid s'enfuit. D'un bond énorme, il enjamba la barrière et courut aussi vite que le vent rejoindre Grainne dans sa cachette.
Aidé par Angus, le couple vécut caché dans la campagne, déménageant souvent et endurant de terribles épreuves. Fionn n'avait toujours pas renoncé. Lorsque Grainne fut enceinte, le couple se réfugia près d'un sorbier des oiseleurs, un arbre sacré, gardé par un géant féroce. Celui-ci était si redoutable que les Féniens eux-mêmes n'osaient pas approcher : il fallait pour cela le désespoir de Diarmuid. À sa grande surprise, le géant accepta leur présence au voisinage de

l'arbre à condition qu'ils ne touchent pas à ses baies.
Tout se passa bien jusqu'au moment où Grainne se mit à éprouver une envie intolérable de baies. Elle n'en dit rien à Diarmuid, mais il finit par deviner. Il demanda au géant de permettre à Grainne de manger quelques fruits, mais il refusa avec colère. Craignant que sa femme ne tomba malade, Diarmuid se battit avec le géant et réussit à le tuer. Grainne dévora autant de baies qu'elle voulut et, pendant un temps, ils vécurent paisiblement dans la maison du géant installée dans les branches de l'arbre.
Bientôt, Fionn entendit parler de la mort du géant. Soupçonnant que Diarmuid en était l'auteur, il prit position avec ses hommes au pied de l'arbre.
Fionn s'assit à l'ombre de l'arbre et dit : "Apportez le jeu d'échecs pour que je puisse faire une partie avec Oisin."

Le vieux chef était le meilleur joueur d'échecs au monde puisqu'il lui suffisait de se sucer le pouce pour savoir quelle était la pièce à manœuvrer. Diarmuid suivait la partie depuis sa maison dans l'arbre ; voyant qu'Oisin, son ami, était en difficulté, il jeta une baie sur la pièce à déplacer. Oisin commença à gagner. Fionn reprit bientôt l'avantage ; Diarmuid jeta une nouvelle baie sur l'échiquier. "On dirait le jeu de Diarmuid", se dit Fionn et, levant les yeux, il distingua Diarmuid et Grainne dans le feuillage. Le couple était piégé, mais Angus vint encore à leur secours.
"Emmène Grainne loin d'ici sous ton manteau d'invisibilité, implora Diarmuid. Je vous rejoindrai le plus tôt possible".
Angus fit disparaître Grainne ; Diarmuid courut le long d'une branche, dépassa le cercle des guerriers, sauta à terre et s'enfuit. Une fois de plus, les amants étaient saufs. Grainne mit au monde une fille.
Les années passèrent, et elle considéra qu'il était temps de se réconcilier avec Fionn. Maints guerriers de Fionn qui sympathisaient secrètement avec les amants persuadèrent leur chef de les recevoir. Mais Fionn ne fit que semblant de leur pardonner ; il voulait sa revanche.
À cette époque un sanglier venimeux se cachait dans les zones rocheuses où vivaient Fionn et ses hommes. Tous les jeunes chasseurs valeureux qui avaient essayé de le tuer avaient échoué, quelques-uns y laissant même la vie. Fionn, non sans arrière-pensée, incita Diarmuid à affronter la bête. À sa colère et à sa stupéfaction, Diarmuid la tua.
Lorsqu'il lui apporta la peau de l'immense sanglier, Fionn dit : "C'est bien ! Mais au fait, combien de pieds mesure-t-il ?
— Je vais voir", dit Diarmuid. C'était le piège. Il marcha pied nu sur la peau : les soies venimeuses s'enfoncèrent dans ses chairs et il s'évanouit.
Lorsqu'il reprit connaissance, Fionn était penché sur lui : "Guéris-moi, Fionn, implora Diarmuid, en mangeant le saumon de la connaissance, tu as acquis ce pouvoir. Fais-moi boire dans tes mains que je guérisse !
—Inutile", répondit Fionn, puis se souvenant que Diarmuid l'avait servi loyalement pendant des années, il se ravisa. Par trois fois, Fionn alla chercher de l'eau dans un puits voisin. Chaque fois, la pensée de son loyal guerrier lui faisait presser le pas, l'eau dans la paume de ses mains rapprochées ; puis, songeant à Grainne, il laissait l'eau filer entre ses doigts. Lorsqu'il se décida enfin à donner à Diarmuid la miraculeuse boisson, il était trop tard, il était mort.
Les compagnons de Fionn lui en voulurent beaucoup d'avoir trompé Diarmuid après avoir fait la paix. Pour conserver son crédit, le vieux chef n'avait plus qu'une solution : soulager la douleur de Grainne. Au début, elle ne voulut rien entendre et lui déchira le cœur avec ses propos amers. Mais il persévéra.
Fionn et Grainne se marièrent et restèrent unis jusqu'à leur dernier jour. Mais si Grainne parvint à surmonter sa haine pour l'homme qui lui avait fait tant de mal, elle n'oublia jamais son amour pour Diarmuid.

La mort de Fionn

Fionn demeura le chef des Féniens d'Irlande pendant de très nombreuses années et il avait fini par tuer l'assassin de son père, Goll mac Morna. Il était sans rival, qu'il s'agît d'exploits

guerriers, de magie, de poésie, de connaissance. Partout on l'aimait et on le respectait. Des années auparavant, une prophétie avait annoncé que Fionn mourrait en Irlande telle année. Cette année arrivant, Fionn décida prudemment de partir pour l'Écosse. Mais ses hommes protestèrent :
"N'avons-nous pas assez de viande et de boisson en Irlande, Fionn, pour te régaler une année entière ? À tour de rôle, nous te recevrons chaque soir dans nos demeures comme il convient à un roi", dirent-ils. Fionn fut touché de leur affection et ne put se résoudre à décliner leur offre.



Le hasard fit que la première famille à lui offrir l'hospitalité fut celle de Fer-tai, dont la femme était la propre fille de Goll mac Morna. Leur fils, Fer-li, avait hérité de la force physique et de l'audace de son grand-père Goll, et il n'avait jamais pardonné sa mort à Fionn.
Fionn arriva chez Fer-tai accompagné d'un petit groupe de guerriers. Voyant cela, Fer-li rassembla ses hommes pour tramer un complot. Fionn plaça la plupart de ses hommes en poste à l'extérieur du fort. À l'intérieur, un splendide festin l'attendait. Les murs de la salle étaient tendus de tissus les plus fins, le sol couvert de joncs odorants et un grand feu brûlait au centre de la pièce.
Il était assis à la grande table du festin avec ses principaux guerriers lorsqu'il entendit une clameur et vit approcher des hommes furieux. Ils accusèrent les guerriers de Fionn d'avoir tué le bétail du voisinage et même les fermiers.
"Nous ne nous soucions guère de cela, cria Fer-li.
— Ne t'en fais pas, dit Fionn conciliant, je te donnerai deux vaches pour chaque vache volée, de même pour les moutons et les chevaux". Il savait que tout cela n'était que mensonge, prétexte à une attaque contre lui et ses hommes.
"Tu n'es pas venu ici dans un désir de paix, cria Fer-li. Tu es venu pour nous tuer, comme tu as tué nos pères et grands-pères avant nous". Et il attaqua Fionn dans un accès de rage. Fionn et ses guerriers se levèrent comme un seul homme, et un violent combat s'engagea dans la salle.
Fer-tai essaya de calmer les esprits et de protéger son hôte, mais nul ne voulut l'entendre ; vingt-sept valeureux guerriers étaient déjà tombés avant que sa femme, attirée par le bruit, ne se précipitât dans la salle, les cheveux défaits et les seins nus en signe de paix. Elle réprimanda sévèrement son fils.
"Mon enfant, s'écria-t-elle, c'est un manquement à l'honneur militaire qui te portera malheur que de trahir l'illustre Fionn dans notre forteresse. Sors d'ici immédiatement".
Obéissant à l'ordre de sa mère, Fer-li cria à Fionn : "Je te défie au combat demain Fionn !"
Fionn accepta le défi et, tôt le lendemain, il se rendit avec une escorte de cent cinquante hommes au gué d'Ath Bres sur le fleuve Boyne. Ils y trouvèrent Fer-tai et Fer-li à la tête de trois mille hommes en rang de combat. Désarçonné par l'inégalité des forces en présence, Fionn envoya une femme, Birgad, à l'ennemi, avec de géné-



reuses propositions de paix. Fer-tai aurait accepté avec joie, mais Fer-li voulait l'affrontement.
''Accepte la proposition, lui conseilla Fer-tai, Fionn t'aime tendrement. Tu étais toujours chez lui lorsque tu étais enfant.
— Fionn et moi ne boirons plus jamais ensemble, dit Fer-li avec colère, et je ne remettrai jamais plus les pieds chez lui.
— C'est une erreur, dit Fer-tai, Fionn est un noble prince, splendide, débordant de force et de courage. C'est folie.
— C'est la bataille et rien d'autre, dit Fer-li, en renvoyant Birgad avec un sourire de mépris. Dis-le au vieillard faible et usé'', ajouta-t-il.
''Parole d'honneur, grommela Fionn, lorsqu'il reçut le message, je jure que je me battrai avec eux comme un jeune homme''. Il renvoya cependant Birgad avec une nouvelle proposition de paix que Fer-li refusa dédaigneusement.
Le roi des Féniens d'Irlande se leva et lentement revêtit sa tenue de combat. Sur une fine chemise de la soie la plus pure, il enfila ses chemises de coton empesées, sa cotte de maille et sa cuirasse ornée et bordée d'or. Par dessus il passa une combinaison rigide qui allait des cuisses à l'aisselle. Il mit ses lances à cinq pointes d'un côté, son épée à la poignée dorée de l'autre. On lui attacha sur le dos son bouclier merveilleusement orné et coloré. Il se couvrit la tête d'un casque doré serti de pierres étincelantes. Il se tenait droit, comme un grand arbre sous lequel ses guerriers pouvaient trouver de l'ombre, puis il avança à pas résolus et coléreux vers le gué. À le voir ainsi, nul n'aurait douté qu'il était le roi des Féniens. Il s'était battu pour le bien de l'Irlande toute sa vie ; il avait sauvé sa terre bien-aimée de maintes invasions et d'un grand fléau. À ce jour, il était âgé de deux cent trente ans.

Nullement intimidé par la grande armée qui lui faisait face, le vieux roi mena ses hommes au combat avec des encouragements. Au son de cette voix familière et aimée, les cent cinquante Féniens se sentaient le cœur léger des héros. Leurs lances flamboyantes levées, ils formaient un groupe étroitement soudé, protégé par leurs boucliers étincelants et multicolores.

Les trompettes et des cris de guerre sauvages résonnèrent dans la campagne et, instantanément, les deux armées se lancèrent à l'assaut l'une de l'autre. L'écho de leurs cris frénétiques retentissait dans les bois luxuriants et les pentes abruptes, pénétrant au cœur des grottes les plus profondes et jusque dans les estuaires les plus tranquilles. Puis les lances acérées et mortelles entrèrent en action ; de lourdes pierres furent tirées à la fronde dans les lignes ennemies.

La bataille fit rage jusqu'au moment où le petit groupe courageux des Féniens fut vaincu par la horde de Fer-li. Au beau milieu de la bataille, Fionn tomba mort, et les descendants du clan de Morna agitèrent leurs lances en signe de victoire et entonnèrent des chants de triomphe.

Il semblait que Fionn et nombre de ses plus vaillants guerriers eussent péri, mais il n'en était rien. Les gens de l'Autremonde vinrent secrète-



ment à leur secours et les emmenèrent dans leur *sidh* pour les soigner et leur permettre de se reposer. Ils y sont toujours, plongés dans un profond sommeil, avec leurs chevaux et leurs armes auprès d'eux, attendant pour se réveiller que le son des trompettes proclame que leur pays bien-aimé est en danger. C'est alors seulement qu'ils se lèveront, pleins de force et de vaillance, empoigneront leurs armes, réveilleront leurs chevaux et sortiront de leur univers souterrain pour défendre leur peuple comme ils le firent jadis.

Le vieil homme

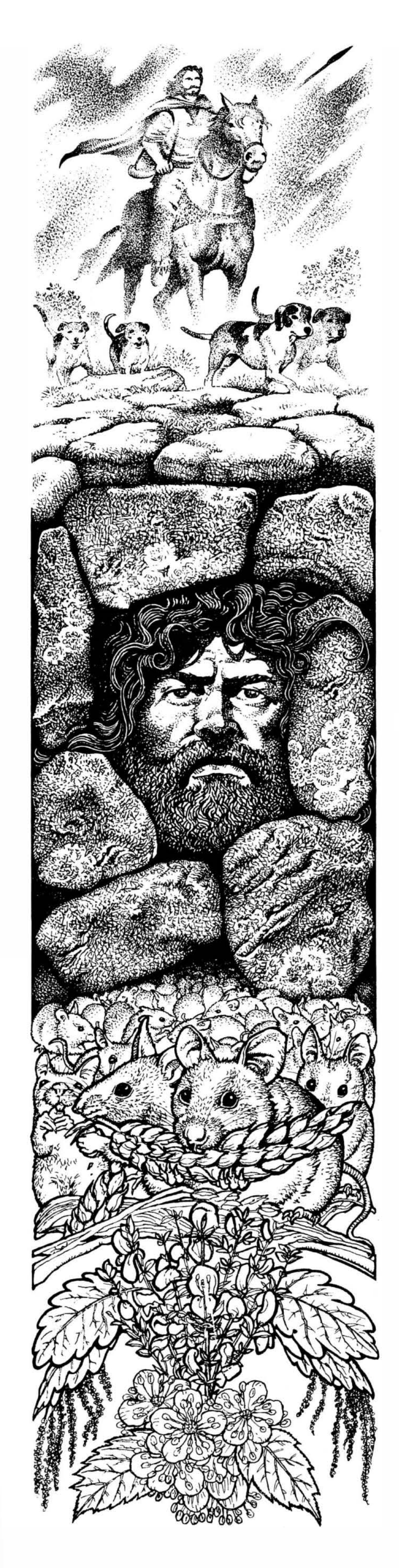
Longtemps après que Fionn eut disparu de la terre d'Irlande, saint Patrick traversa le pays pour porter la parole du Christ aux Celtes païens. Au cours de son voyage, il rencontra, dit-on, deux hommes très vieux, les seuls survi-



vants des grandes bandes de Féniens. C'étaient Oisin, le fils de Fionn, et Caoilte mac Ronan, l'un des plus proches amis et meilleurs guerriers de Fionn. Voici comment se passèrent les choses.

Il faisait nuit, les nuages voilaient les douces pentes boisées du Slieve Bloom, l'atmosphère était à la tristesse et à la dépression. Caoilte dit à Oisin :
"Où suggères-tu que nous allions pour nous changer les idées ?
— Je ne sais, répliqua Oisin mélancolique, nos camarades sont presque tous morts."
Ils passèrent cette nuit-là et les deux suivantes dans la demeure de Cama, qui s'était occupée d'Oisin enfant. Pendant le jour, ils s'efforçaient de paraître gais pour ne pas ajouter à la tristesse de la vieille femme : la nuit, ils pleuraient sans honte, évoquant avec nostalgie les jours heureux depuis longtemps révolus. Le troisième jour, ils prirent la seule décision possible : se séparer. Oisin et ses hommes se rendirent au *sidh* où vivait sa mère. Caoilte et sa suite poursuivirent vers le sud, au-delà de Magh Breg, jusqu'au fort de Drum Derg où saint Patrick était en train de dire la messe et de bénir la forteresse qui avait jadis appartenu à Fionn mac Cumhall.

En voyant approcher ces hommes gigantesques accompagnés de chiens non moins démesurés, les moines éprouvèrent une vive terreur : il était clair qu'ils étaient des gens d'un autre âge. Patrick saisit bravement le bénitier et les aspergea d'eau bénite. Une armée de lutins et de démons s'évapora dans l'air :
"Voilà qui est mieux, dit Patrick, comment t'appelles-tu ?
— Je suis Caoilte, fils de Ronan", répondit Caoilte.
Le saint homme approcha, encore stupéfié par la taille de ces hommes. Le plus grand de ses moines n'arrivait pas à la taille d'un Fénien même assis ! Puis Patrick dit : "Je vais te demander une faveur Caoilte." Et Caoilte répondit : "Je ne sais s'il me reste assez de force, mais dis toujours, Patrick.
— Je voudrais trouver un puits d'eau pure, près d'ici, afin de pouvoir baptiser les tribus de Breg, de Meath et d'Usnech.
— Je t'y conduirai", répondit Caoilte sans hésiter.
Il emmena les moines sur la rive opposée à celle de la forteresse et, prenant la croix de Patrick, la pointa dans la direction d'une source dont l'eau transparente était teintée d'émeraude par le cresson et des algues luxuriantes.
"Jadis, dit-il, cette eau n'avait pas de pareille.
— Partageons-la, dit Patrick, donnes-en la moitié à ces grands survivants des *Fian* là-bas, ils en ont besoin." Puis il bénit la viande et il y en eut assez pour tout le monde. Mais Patrick brûlait d'en savoir d'avantage sur Fionn et son époque.
"Fionn mac Cumhall fut-il un bon maître pour toi Caoilte ?
— Oui, dit Caoilte. Si toutes les richesses de la nature étaient argent pur et or fin, Fionn aurait tout donné, tant était grande sa générosité.
— Qu'est-ce qui vous soutenait tout au long de vos longues vies ?
— C'est la vérité que nous portions dans nos cœurs, répondit Caoilte, la vérité que nous faisions passer dans nos paroles et celle que nous manifestions par nos actions.
— Dis-moi, Caoilte, dit Patrick d'un air songeur et triste, dans les maisons où vous étiez reçus longtemps avant notre époque, y avait-il des cornes à boire, des coupes et des gobelets en cristal orné d'or pâle et scintillant ?
— Noble et saint Patrick, dit Caoilte, il y avait trois cent douze cornes à boire dans la maison de mon maître, remplie chacune à ras bord de bière mousseuse.
— Aviez-vous des chevaux et une cavalerie chez les *Fian* ?
— Évidemment, répondit-il, sais-tu qu'une seule jument et un étalon donnaient jusqu'à cent cinquante poulains ?"
Et Caoilte parla longtemps, racontant au saint homme les triomphes et les chagrins de Fionn et de ses hommes, comme font encore les conteurs de l'Écosse gaëlique et de l'ouest de l'Irlande, contribuant à conserver vivant le souvenir de ce grand peuple d'autrefois qui dort peut-être encore dans les *sidh* d'Irlande.



Les quatre branches du Mabinogion

LE MABINOGION est un magnifique cycle de contes gallois du Moyen Âge. Ils furent inventés par des conteurs élevés dans l'élégante sophistication de la chevalerie normande et le raffinement de la cour, mais de temps à autre, sous leur surface lisse et polie, on perçoit un remous comme en crée une pierre jetée dans les eaux d'un lac tranquille. Le bon roi, la sage reine, les courtisans, les servantes manifestent un caractère ou accomplissent des actions qui révèlent leur appartenance au monde obscur et moins policé des dieux et déesses d'où ils proviennent.

La magie druidique, les métamorphoses et un humour rude et terre à terre, plus conforme à l'âge de fer celtique qu'à leur monde littéraire idéalisé, y font leur apparition. C'est le cas notamment dans les anciennes histoires connues sous le nom des ''Quatre branches''. Malgré des éléments tardifs, une mythologie archaïque s'y cache. Ces récits étaient déclamés dans les salles de festins des rois et des chefs païens ou, sous une forme moins raffinée, autour de l'âtre d'humbles demeures. Plusieurs dieux et déesses du *Mabinogion* ont leur homologue dans le vaste monde celtique, et une comparaison avec les éléments fournis par d'autres sources permet de capter, sous le vernis de la rhétorique médiévale et courtoise, quelque chose des us et coutumes des Bretons païens de Grande-Bretagne.

La première branche du *Mabinogion* raconte l'histoire de Pwyll, seigneur de Dyfed en Galles du Sud, qui régnait sur les sept *cantrefs* (cantons) de Dyfed. Il tenait l'une de ses principales cours à Arberth. C'est là qu'il séjournait lorsqu'il décida un jour d'aller chasser dans les jolis bois de Glyn Cuch.

Il lâcha ses chiens de chasse, sonna du cor pour rassembler la meute et chevaucha à vive allure derrière eux parmi les arbres. S'étant profondément enfoncé dans la forêt, il perdit ses compagnons et se retrouva seul à la nuit tombée. Soudain, il entendit les hurlements d'une autre

meute de chiens qui venait vers les siens. Devant lui s'ouvrait une clairière à la pelouse tendre et bien entretenue ; en arrivant, Pwyll vit un beau cerf acculé par une meute étrange. Pwyll fut tellement stupéfait à la vue de ces chiens qu'au début, il n'eut même pas un regard pour leur proie. Jamais de sa vie, il n'avait vu pareils chiens ; ils étaient d'un blanc éblouissant avec des oreilles rouges brillantes. C'étaient à n'en point douter des chiens de l'Autremonde. Cependant, le cerf aux abois était trop beau pour qu'il le laisse se perdre ; ayant chassé la meute étrange, il lança ses chiens sur lui. Soudain, il s'aperçut qu'un cavalier approchait, monté sur un grand coursier bai, portant une tenue de chasse brun-gris et un cor autour du cou. L'étranger rejoignit Pwyll et lui lança un regard moins qu'amical.

"Seigneur, dit-il, quoique je sache qui vous êtes, je ne vous ferai pas bon accueil, parce que vous êtes un malappris et que vous manquez de courtoisie.

— Où avez-vous vu que je sois peu courtois, seigneur ? repartit Pwyll interloqué.

— Je n'ai jamais observé plus grand manque de courtoisie chez un homme, dit l'étranger, chas-



ser des chiens qui ont tué un cerf pour le livrer à votre propre meute ! Peut-on appeler cela de l'éducation ? Toutefois, je ne me vengerai pas, mais vous demanderai en échange le prix de cent cerfs.

— Seigneur, dit Pwyll, si je vous ai fait un si grand tort, je vous dédommagerai conformément à votre rang.'' En ce temps-là, le dédommagement était proportionnel au rang de l'offensé. ''Mais j'ignore qui vous êtes.

— Je suis Arawn, roi d'Annwn'', dit l'étranger. Pwyll s'assombrit : il savait qu'Annwn était de l'Autremonde.

''Seigneur, dit Pwyll, comment puis-je réparer ?

— Je vais vous le dire, répliqua le roi. Il y a un roi appelé Hafgan dont le royaume jouxte le mien à Annwn. Il attaque perpétuellement mes terres. Je ne puis le vaincre, mais vous y réussirez aisément et en ce cas gagnerez mon amitié.

— Je réussirai, reprit Pwyll, mais comment faire ?

— Écoutez-moi attentivement, dit Arawn, je vais conclure avec vous un solide pacte d'amitié et vous métamorphoser en mon double exact, afin que tout le monde vous prenne pour moi. Puis, je vous installerai à ma place à Annwn et,



chaque nuit, la plus belle femme du monde dormira à vos côtés. Vous séjournerez à Annwn pendant un an et un jour avant que nous nous rencontrions à nouveau. J'ai rendez-vous avec Hafgan au gué. Soyez-y et frappez-le ; un seul coup suffira et s'il vous demande de le frapper à nouveau, par pitié, n'en faites rien : il retrouverait aussitôt toute sa force et sa vigueur. Moi, quoi que je puisse faire, il se remet dès le lendemain. Mais vous, vous le vaincrez aisément.
— Qu'adviendra-t-il de mon propre royaume ? demanda Pwyll.
— J'y règnerai à votre place en ayant pris votre apparence.
— En ce cas j'accepte", dit Pwyll.
La métamorphose se fit, puis Arawn accompagna Pwyll jusqu'en vue de sa cour royale dans le royaume d'Annwn. "Maintenant, dit Arawn, la cour et tout le royaume sont vôtres. Allez sans crainte. Faites ce que font les autres et vous connaîtrez bientôt les usages de ma cour."
Ils se quittèrent, et Pwyll poursuivit son chemin vers le royaume d'Arawn. La beauté des constructions qu'il découvrait autour de lui était inimaginable comme l'étaient la richesse et la splendeur du grand hall et des salles qu'il traversa. Ainsi qu'Arawn l'avait dit, tout le monde le traitait comme s'il était leur roi rentrant d'une partie de chasse ordinaire. Les laquais lui retirèrent ses bottes et deux chevaliers lui ôtèrent sa tenue de chasse et lui passèrent une robe de brocart d'or. La salle du festin était prête ; les chevaliers et champions d'Arawn y firent leur entrée, merveilleusement vêtus. Ils étaient accompagnés des plus belles femmes du monde dans des robes de brocart de soie. Ils se lavèrent et prirent place à table.

Pwyll et la reine engagèrent une conversation douce, intelligente, sincère : un véritable enchantement. Ils passèrent ainsi la soirée à bavarder, manger, boire, entre joyeuses chansons, musiques et contes. Puis vint l'heure du coucher : Pwyll et la ravissante reine se mirent au lit ; aussitôt, il lui tourna le dos et ne dit plus mot jusqu'au matin.
Pwyll passa une année agréable dans l'Autremonde à chasser, festoyer et gouverner le royaume. Chaque nuit, il se couchait auprès de la reine, lui tournait le dos et s'endormait ; le jour les retrouvait tendres et aimants.
Puis vint la nuit de son rendez-vous avec Hafgan. Tout le monde dans le royaume en était informé : Pwyll se rendit au gué, comme convenu, entouré d'un groupe important de nobles de l'Autremonde. De l'autre côté du fleuve, le roi Hafgan et ses hommes l'attendaient. Immédiatement, un cavalier s'avança. "Nobles gentilshommes, cria-t-il, ce n'est qu'un combat singulier entre deux rois en conflit. Écartez-vous et laissez-les se battre seuls."
Les deux rois s'avancèrent jusqu'au milieu du gué : c'est là que se déroulaient les combats singuliers au temps des Celtes. Avant que Hafgan ait fait un geste, Pwyll le frappa et cassa son bouclier en deux. Le coup fut si violent que son armure en fut ébranlée et il fut projeté pardessus la tête de son cheval, sur le sol dur, se blessant mortellement dans sa chute.
Hafgan comprit que son assaillant n'était pas Arawn et il s'écria : "Seigneur, quel droit avez-vous de me tuer ? Je ne vous ai fait aucun tort. Mais, pour l'amour de Dieu, achevez ce que vous avez fait.
— Seigneur, répliqua Pwyll, même si je devais regretter ce que je vous ai fait le restant de mes jours, je ne vous assenerais pas le coup final.
— Mes hommes, emmenez-moi, dit Hafgan, je meurs."
Pwyll annexa le royaume d'Hafgan et le lendemain, à midi, il était le roi unique et incontesté d'Annwn. Ayant rempli son contrat, Pwyll partit pour se rendre au rendez-vous fixé par Arawn à Glyn Cuch. Le roi de l'Autremonde l'y attendait.

"Que Dieu récompense ton amitié, j'ai appris ce que tu as fait", dit Arawn.
Puis chacun d'eux reprit son apparence initiale et Arawn regagna son pays. Il était heureux de retrouver sa cour et ses guerriers qui, eux ne sachant rien de sa longue absence, l'accueillirent comme à l'ordinaire. Ce jour-là, il festoya, rit et parla avec animation à sa belle épouse. Quand vint l'heure du coucher, ils se mirent au lit et s'aimèrent. La reine se demandait ce qui arrivait à son mari, mais elle ne dit mot.
Pendant la nuit, il se réveilla et la voyant éveillée, il lui parla, mais elle se tut. Il se réveilla plus



tard une deuxième fois, puis une troisième, elle se taisait toujours.
"Pourquoi ne dites-vous rien ? demanda-t-il.
— Vous le demandez, seigneur ? répondit-elle, alors que depuis une année j'ai perdu l'habitude de vous parler dans ce lit ?
— Mais nous avons dormi côte à côte chaque nuit.
— Oui, seigneur, mais il suffisait que nous fussions au lit, et j'en rougis rien que d'y penser, pour que nous n'osions plus ni nous parler ni nous regarder, et je ne parle pas de nous aimer."
Arawn était stupéfait. L'ami que je me suis trouvé est un homme vraiment loyal, pensa-t-il.
"Madame, ne me blâmez pas, poursuivit-il à haute voix, en réalité, ce n'est pas moi qui ai dormi auprès de vous pendant une année", et il lui raconta tout ce qui s'était passé entre Pwyll et lui.
"C'est un ami loyal et digne que vous avez là, dit-elle.
— Madame, dit Arawn, c'est exactement ce que je pensais."
Pwyll, seigneur de Dyfed, retourna aussi à sa cour et demanda à ses nobles ce qu'ils pensaient de son gouvernement au cours de l'année écoulée.
"Seigneur, dirent-ils, jamais vous ne fûtes plus sage et juste, plus charmant, plus généreux, jamais votre administration ne fut meilleure.
— Vous devriez en remercier mon remplaçant", dit Pwyll, et il leur raconta tout par le détail.
"Louez le Seigneur d'avoir trouvé un tel ami, dirent-ils, nous prierons pour que vous nous gouverniez comme lui.
— N'ayez crainte", dit Pwyll.
Ainsi se noua une solide amitié entre les deux rois qui se firent mutuellement des présents : chevaux, chiens de chasse, faucons ou tout objet susceptible de ravir l'autre. Depuis ce temps, parce qu'il avait séjourné dans le royaume d'Annwn dans l'Autremonde, et parce qu'il avait par sa valeur et son courage réuni les deux royaumes, Pwyll ne fut plus appelé Pwyll, seigneur de Dyfed, mais Pwyll, chef d'Annwn. Il devint aussi seigneur de l'Autremonde et son fils Pryderi après lui. Et ce n'était que justice car, bien que Pwyll (qui signifie "sagesse") et Pryderi (qui signifie "soins") soient présentés comme des mortels par le conteur, ils appartiennent comme Arawn et Hafgan au panthéon des dieux de la Bretagne païenne.

Branwen, fille de Llyr

Bran le Bienheureux, appelé Bendigeidfran ou Corbeau bienheureux au pays de Galles, est un autre dieu puissant de la Bretagne celtique. Son frère, Manawydan, sa sœur, la belle Branwen, et lui-même étaient les fils de Llyr, l'antique dieu de la mer. Dans cette histoire, bien qu'il soit présenté comme un humain, mais de taille gigantesque, Bran, au fur et à mesure du déroulement du conte, révèle de plus en plus son caractère surnaturel. Si les événements relatés ont pour cadre des lieux réels et identifiables, les héros évoluent néanmoins librement dans l'Autremonde, où une année passe en un clin d'œil et où dieux et humains mangent à la même table. L'histoire curieuse de la tête coupée qui continue à vivre après la mort de son propriétaire offre l'illustration la plus convaincante du culte généralisé dans le monde celtique des têtes coupées dotées d'innombrables pouvoirs magiques.
Bran le Bienheureux, qui était roi de l'île de Bretagne, fut couronné à Londres. Lors d'un de ses séjours dans l'une de ses cours à Harddlech, au pays de Galles, il s'était assis avec sa suite sur les

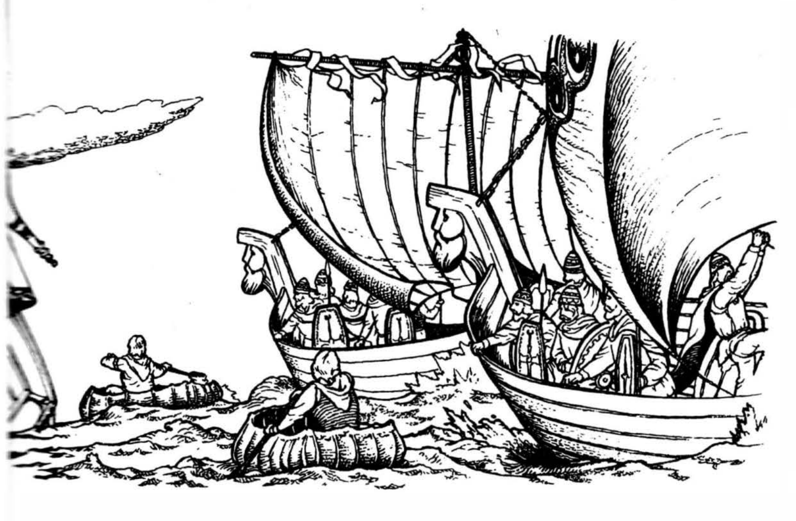
rochers pour contempler la mer, lorsqu'il vit, glissant légèrement sur les eaux, trente navires qui venaient d'Irlande.

"Je vois des navires au large, dit-il. Ils viennent droit sur nous. Dites aux hommes de s'armer et d'essayer de savoir ce qu'ils veulent."
Tous les navires hissaient de magnifiques pavillons de soie brodée et lorsque l'un d'eux gagna les autres de vitesse, les guetteurs virent un bouclier levé très haut au-dessus du pont pour signifier des intentions pacifiques. Les marins du navire de tête mirent de petits canots à la mer, ramèrent jusqu'au rivage et saluèrent Bran, qui se tenait sur un rocher très haut au-dessus d'eux.
"Soyez les bienvenus et que Dieu vous bénisse, cria-t-il. À qui appartient cette flotte ? Voulez-vous accoster ?
— Ces navires sont à Matholwch, roi d'Irlande, et il se trouve sur l'un d'eux, répondirent-ils. Il veut s'allier à vous, seigneur, et vient vous demander la main de votre sœur Branwen afin que la Bretagne et l'Irlande soient unies et ensemble deviennent plus fortes. Il ne mettra pied à terre que si vous acceptez.
— Il va falloir que nous nous consultions sur cette question, dit Bran, mais je vous en prie, accostez tout de même."
Bran fit au monarque irlandais un accueil royal, et une fête magnifique fut organisée à la cour cette nuit-là. Le lendemain, Bran et ses conseillers décidèrent de donner Branwen en mariage à Matholwch. Lorsque vint le temps d'aller au lit, Branwen dormit avec le roi d'Irlande et devint sa femme.

Bran avait un demi-frère nommé Efnisien qui ne supportait pas de voir les gens heureux. Le lendemain matin, il fit une visite à l'étable où se trouvaient les chevaux de Matholwch pour voir s'il ne pouvait pas faire quelque mal.
"À qui sont ces chevaux ? demanda-t-il aux palefreniers avec arrogance.
— Au roi d'Irlande, Matholwch, répondirent-ils.
— Et que font-ils ici ? demanda-t-il.
— Matholwch a dormi avec votre sœur Branwen et c'est pourquoi ses chevaux sont ici."
Efnisien feignit l'ignorance et la colère. "Ils ont donné mon admirable sœur au roi d'Irlande



sans me consulter, cria-t-il. Pouvait-on me faire pire insulte ?" Il s'en prit violemment aux chevaux de Matholwch et leur coupa les lèvres, les oreilles et la queue.
La nouvelle parvint évidemment aux oreilles de Matholwch. "L'affront est délibéré, lui dirent ses messagers. La seule solution est de rembarquer."
Lorsque Bran apprit que Matholwch quittait sa cour sans l'en informer ni même prendre congé, il dépêcha des messagers auprès de lui. Ceux-ci rattrapèrent le roi d'Irlande : "Si j'avais su, leur dit Matholwch, ce que je sais maintenant, je ne serais jamais venu ici. J'ai été odieusement insulté. Mais il y a une chose que je ne comprends pas : pourquoi ai-je été traité de la sorte alors qu'on m'a donné la belle Branwen ?
— Croyez-nous, seigneur, dirent les messagers, c'est sans l'accord du roi qu'ont été commis ces actes répréhensibles. En les prenant comme un affront, c'est Bran lui-même que vous offensez.
— Je sais, répliqua Matholwch, mais Bran ne peut défaire ce qui a été fait."
Les messagers réussirent finalement à apaiser la colère du roi. Matholwch et Bran s'étant apparemment réconciliés, le roi d'Irlande retourna chez lui avec Branwen et les nombreux trésors que Bran lui avait donnés pour réparer l'affront qui lui avait été fait par Efnisien.
Au début, tout alla bien pour Branwen en Irlande et dans les neuf mois elle donna naissance à un fils qui fut confié aux meilleurs parents adoptifs du pays. Puis la rumeur de



l'affront fait à Matholwch par le peuple de sa reine se répandit au point que le roi devint objet de dérision générale. Ne pouvant trouver la paix, il dut prendre les mesures nécessaires pour laver l'offense. Branwen fut arrachée aux appartements royaux et placée comme servante dans les cuisines du palais. Là, chaque matin, le boucher qui venait couper la viande, la giflait pour la punir. Pour éviter que Bran n'apprenne ce qui arrivait à sa sœur, les conseillers de Matholwch lui demandèrent d'interdir la navigation entre l'Irlande et le pays de Galles.
Cette situation se prolongea pendant trois ans, mais Branwen n'était pas femme à accepter passivement les mauvais traitements. Elle réussit à attraper et apprivoiser un étourneau avec des restes de nourriture puis elle lui apprit à parler. Elle l'envoya alors à son frère avec un message. Bran, outragé par la nouvelle, déclara aussitôt la guerre à Matholwch.
La flotte de Bran appareilla pour l'Irlande ; quant à Bran, il était si grand qu'il enjamba la mer avec tous les harpistes de la cour sur son dos. Les combats furent si violents qu'il n'y eut pratiquement pas de survivants. Seuls sept hommes de l'armée de Bran en réchappèrent et, parmi eux, Pryderi, fils de Pwyll, qui était aussi seigneur d'Annwn, ainsi que Manawydan, frère de Bran. Bran lui-même fut mortellement blessé par une lance empoisonnée et, sur le point de mourir, il fit une étrange requête. Il demanda qu'on lui coupe la tête.
"Prenez ma tête, leur dit-il, et emportez-la avec vous à Londres. Là, vous l'enterrerez au pied de la Montagne blanche qui fait face à la Gaule. Mais il arrivera beaucoup de choses avant que vous n'arriviez à Londres et puissiez faire ce que je dis. Vous passerez sept années à festoyer à Harddlech et la tête sera pour vous un hôte aussi agréable que je l'étais moi-même. Vous passerez ensuite quatre-vingts ans à Penfro et aussi longtemps que vous n'ouvrirez pas la porte qui donne sur la Cornouaillles, vous pourrez continuer à faire la fête et la tête ne pourrira pas. Mais dès lors que vous aurez ouvert la porte, il faudra partir ; vous irez à Londres et enterrerez la tête. Maintenant, allez-y."

Ils décapitèrent Bran conformément à son vœu, et tous les sept, accompagnés de Branwen, s'éloignèrent des côtes d'Irlande avec la tête. Lorsqu'ils débarquèrent en Grande-Bretagne, Branwen jeta un regard en arrière sur l'Irlande puis autour d'elle, et elle se lamenta : "Mon Dieu, pourquoi suis-je née ? J'ai causé la ruine de ces deux îles." À ce moment précis, son cœur céda : elle fut enterrée sur les rives du fleuve Alaw en Anglésie, en un lieu appelé *Bedd Branwen* ou Tombe de Branwen.
Tristement, les sept hommes poursuivirent leur route jusqu'à Harddlech, avec la tête de Bran. Chemin faisant, ils rencontrèrent un groupe de gens désespérés à qui ils demandèrent des nouvelles.
"Elles sont terribles, gémirent les voyageurs, Caswallwn, le fils de Beli, a pris la Grande-Bretagne et s'est fait couronner roi à Londres.
— Qu'est-il arrivé au fils de Bran et à tous les autres ? demandèrent encore les sept.
— Ils sont tous morts", répondirent tristement les voyageurs.
Les hommes poursuivirent leur chemin vers Harddlech. Ils y trouvèrent une belle salle de festin où ils rafraîchirent leurs corps fatigués et se détournèrent de leurs sombres pensées avec la nourriture et la boisson. Pendant qu'ils se reposaient, trois oiseaux appartenant à Riannon, la femme de Pwyll, vinrent chanter pour eux. La magie de leur chant leur fit oublier leurs peines et sept années passèrent à la vitesse d'un jour.
Vint ensuite le temps d'aller avec la tête de Bran à Penfro. Là aussi, ils trouvèrent une magnifi-

que salle de festin. Elle donnait sur la mer : deux de ses trois portes étaient ouvertes ; la troisième était fermée ; ils surent que c'était celle dont Bran leur avait parlé. Cette nuit fut la meilleure de leur vie ; ils oublièrent tout le malheur des mortels et se sentirent libérés de leurs tourments.

Ils demeurèrent là pendant quatre-vingts années, mais le temps passa si vite et si gaiement qu'elles ne leur parurent pas plus longues que quelques jours. Bran avait présidé au festin mieux qu'il ne l'avait jamais fait de son vivant si bien que la réunion passa à la postérité sous le nom d'"Assemblée de la tête enchantée". Mais il y avait un terme à tout cela, comme Bran l'avait prédit, et un jour l'un des sept dit : "Je vais essayer d'ouvrir cette porte pour voir si Bran avait raison." Avant que ses compagnons aient pu l'arrêter, il l'ouvrit et la Cornouailles se dessina dans le lointain. Chacun aussitôt ressentit le poids des tourments évanouis dans les délices de la salle du festin de Penfro. Ils se souvinrent de ceux qui avaient péri, de leurs malheurs passés et de leurs échecs. Ce qui les chagrinait le plus, c'était la perte de leur roi. Il ne restait plus d'autre solution que de partir pour Londres. Arrivés au pied de la Montagne blanche, comme Bran l'avait demandé, ils enterrèrent la tête qui, dès lors, protégea le pays des malheurs de l'invasion.

Manawydan, fils de Llyr

Manawydan, frère de Bran et de Branwen, fut l'un des sept survivants de la bataille contre Matholwch en Irlande. Son histoire abonde en éléments surnaturels et magiques : à l'instar des autres héros de cette histoire, il était en réalité un dieu celtique, un dieu de la mer comme son père. À l'époque où se situe le récit, Pwyll, seigneur d'Annwn, est mort, mais sa veuve Riannon vit toujours, et son fils, Pryderi, lui a succédé comme seigneur de l'Autremonde et de Dyfed. Le ton est triste et les événements relatés surprenants et étranges.

Lorsque les sept hommes eurent enterré la tête de Bran selon sa volonté au pied de la Montagne blanche à Londres, Manawydan éprouva un sentiment d'absence et une vive douleur.

"Oh, mon Dieu ! gémit-il, où aller maintenant ?

— Seigneur, dit Pryderi, ne vous laissez pas abattre. Celui qui règne à la place de Bran est votre cousin Caswallwn, et s'il a fait du tort à votre famille, il ne vous en a pas fait personnellement puisque vous n'étiez pas l'héritier du trône.

— Je sais qu'il est mon cousin, soupira Manawydan, mais la vérité est que je ne puis voir le pays gouverné par un autre que Bran.

— Voulez-vous mon avis ? demanda Pryderi.

— Bien sûr, répondit Manawydan.

— J'ai hérité de mon père des sept *cantrefs* de Dyfed, le plus beau pays du monde. Sa veuve, Riannon, ma mère, y vit actuellement et je vous donne sa main. Ainsi, et bien que les sept *cantrefs* me reviennent, je vous les octroie, à ma mère et à vous, avec ma bénédiction.

— Dieu vous le revaudra, Pryderi, dit Manawydan. J'irai avec vous à Dyfed."

Ils se mirent en route. À leur arrivée, Riannon et Cigfa, la femme de Pryderi, organisèrent une grande fête de bienvenue. Au cours de la soirée, Riannon fut si impressionnée par l'intelligence aiguë et la beauté noble et virile de Manawydan, qu'elle en tomba presque amoureuse.

"Pryderi, dit-elle, je ferai ce que tu suggères.

— Madame ma mère, dit Pryderi, j'ai donné ta main à Manawydan, fils de Llyr.

— Ce mariage me ravit, dit-elle.

— Et moi donc ! ajouta Manawydan. Que Dieu récompense l'homme qui me montre cette amitié indéfectible."

Cette nuit-là, Manawydan et Riannon dormirent dans le même lit et devinrent mari et femme.

Pryderi et Cigfa, Manawydan et Riannon vécurent ensemble dans le beau pays de Dyfed, les uns trouvant tant de plaisir dans la compagnie des autres qu'ils n'avaient jamais envie de se quitter ni de jour ni de nuit. Une nuit, lors d'un grand banquet donné à Arberth dans l'une de leurs cours, tous quatre filèrent à l'anglaise, laissant les courtisans à table, et allèrent s'asseoir sur une butte enchantée, Gorsedd Arberth. Le lieu était particulièrement cher à Riannon : c'est là que Pwyll, le père de Pryderi l'avait aperçue pour la première fois s'avançant



sur son cheval blanc. Tandis qu'ils devisaient, un bruit de tonnerre effrayant troubla la douce nuit et une brume magique les enveloppa en sorte qu'ils ne se voyaient plus. Lorsque la brume se dissipa, le monde autour d'eux avait totalement changé : tout n'était que désolation aussi loin que se portaient leurs regards.
Avec le pressentiment d'un malheur, ils se hâtèrent de rentrer à la cour. Tous les bâtiments étaient vides : courtisans, domestiques, chiens et chevaux avaient disparu ; la salle du festin, qu'ils avaient laissée bourdonnante de musique et de conversation, était plongée dans un silence et un abandon complets. Intrigués et effrayés, ils sortirent explorer le pays. Ils le parcoururent de bout en bout sans rien y découvrir d'autre qu'animaux sauvages et oiseaux.
Au bout de deux années, Manawydan dit : "Nous ne pouvons vivre éternellement de la chasse. Retournons à Londres pour y apprendre quelque métier."
Ils se rendirent d'abord à Hereford aux frontières du Dyfed où ils apprirent l'art du sellier. Manawydan faisait des pommeaux et les peignait mieux qu'aucun sellier au monde. Les selliers locaux en conçurent une telle jalousie qu'ils projetèrent de le tuer, mais informés à temps de la conspiration, les quatre amis se rendirent dans une autre ville.
"Quel métier exercerons-nous ici ? demanda Pryderi.
— Nous ferons des boucliers", répondit Manawydan.
Les boucliers étaient si parfaits et suscitèrent tant de jalousie qu'il leur fallut bientôt fuir sous peine d'y laisser la vie.
"Que ferons-nous maintenant ? demanda Manawydan.
— Ce que tu veux, répondit Pryderi.
— Des chaussures, dit Manawydan. Dans ce métier, nous ne ferons de tort à personne."
Mais il se trompait : son travail était plus parfait que celui des cordonniers locaux et ils eurent les mêmes ennuis que partout ailleurs.
"Retournons à Dyfed, dit finalement Manawydan, il n'y a pas place ici pour nous." Tous quatre rentrèrent au pays et y vécurent de la chasse pendant un an.

Un matin, Manawydan et Pryderi furent éveillés par les aboiements de leurs chiens. Ils les suivirent dans la forêt jusqu'à une clairière ; là ils aperçurent un magnifique verrat de couleur blanc-argent qui courut se réfugier dans les taillis puis réapparut comme pour les inciter à le suivre. Curieux, ils lui donnèrent la chasse et arrivèrent devant un fort inconnu et splendide. Le verrat disparut à l'intérieur, les chiens sur les talons. Pryderi et Manawydan s'arrêtèrent pour contempler le bâtiment : ils ne l'avaient jamais vu auparavant bien qu'ils connussent la forêt par cœur.
"Seigneur, dit Manawydan à Pryderi, suivez mon conseil. N'entrez pas. Nous ne savons rien de ce fort." Mais il ne put convaincre Pryderi de ne pas essayer de délivrer ses chiens. Une fois dans le fort, Pryderi courut de pièce en pièce ; il n'y trouva nulle trace ni du verrat ni des chiens. Puis, dans une cour intérieure, il découvrit une fontaine de marbre. À côté, il y avait une coupe dorée, posée sur une dalle de marbre sur le sol et fixée avec quatre chaînes qui pendaient dans les airs. Pryderi fut fasciné par cette vision magi-

que. Il avança la main pour saisir la coupe. À peine l'eût-il touchée que ses doigts collèrent irrémédiablement à l'objet et ses pieds à la dalle de marbre sur laquelle il se tenait. Il voulut appeler et constata qu'il n'avait plus de voix.

Manawydan attendit en vain le retour de Pryderi et au crépuscule, il rentra seul : "Où est Pryderi et où sont les chiens ?" demanda Riannon inquiète. Lorsqu'il lui raconta leur mésaventure, elle lui dit : "Tu n'as pas été un bon ami aujourd'hui et tu en as perdu un." Sans ajouter un mot, elle courut dans la forêt et trouva Pryderi collé à la dalle dans le fort.

"Ah, mon fils ! s'écria-t-elle. Que t'arrive-t-il ?" et pensant pouvoir le libérer, elle saisit la coupe. Instantanément, elle se trouva dans la même situation que lui et incapable de proférer le moindre mot. Lorsque l'obscurité tomba, un puissant roulement de tonnerre éclata, une brume sombre tourbillonna et le fort disparut avec Pryderi et Riannon.

Manawydan et Cigfa ne voulurent plus rester à Dyfed où chacun venait de perdre l'être qu'il aimait le plus au monde. Ils regagnèrent l'Angleterre et se remirent à faire des chaussures. Une fois de plus, ils réussirent si bien dans le métier qu'ils furent chassés au bout d'un an par des rivaux jaloux. Ils retournèrent à Dyfed. Cette fois-ci, Manawydan avait emporté des graines de blé et ils s'installèrent à Arberth où ils vécurent de la chasse et de la culture.

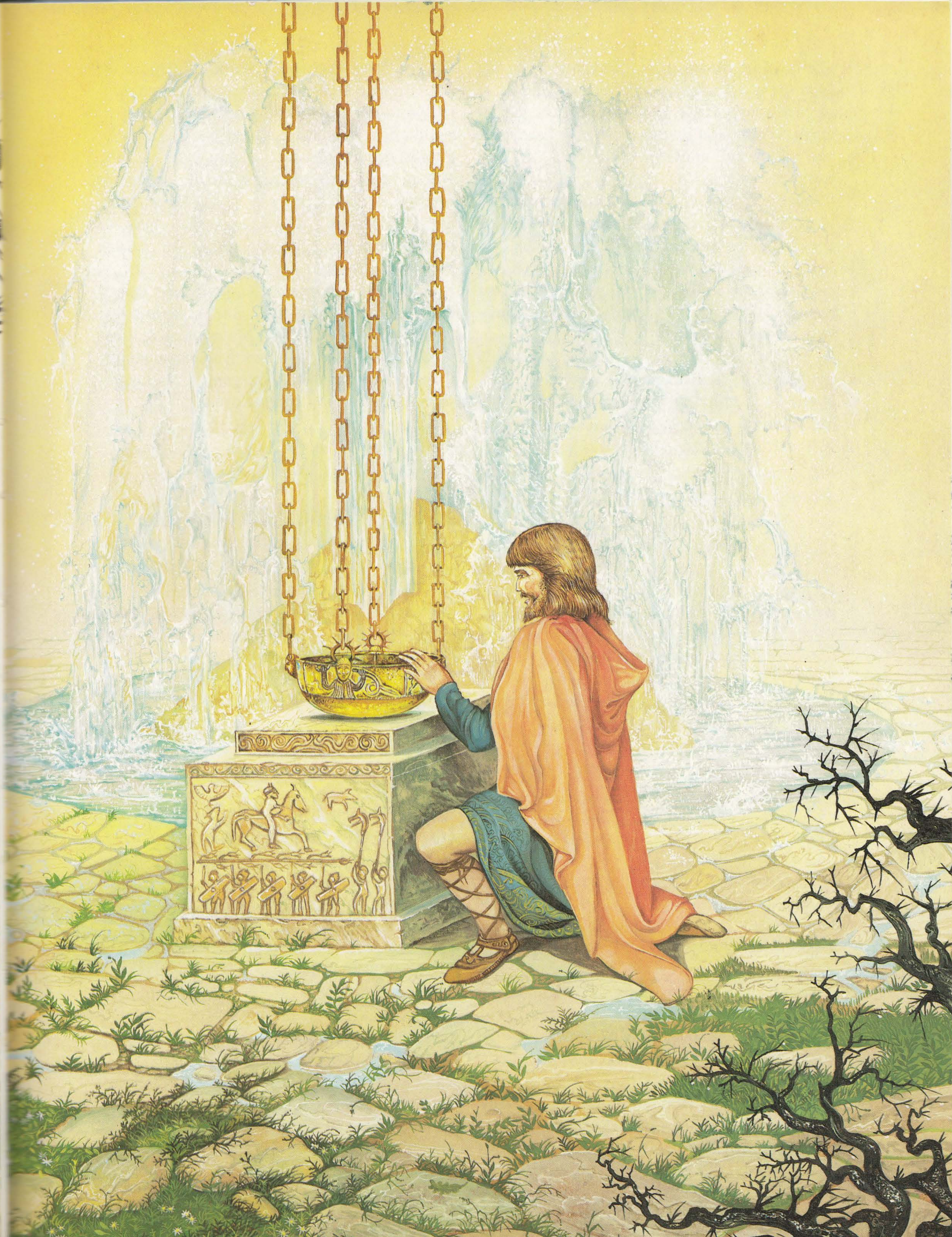
Il n'y avait pas de plus beau blé au monde que celui des trois champs de Manawydan. Le temps de la moisson approchait : les épis étaient mûrs et dorés à souhait. Mais quand arriva le matin de la moisson du premier champ, il eut la surprise de le trouver dévasté : il n'y restait plus que tiges nues. Le lendemain, ce fut la même consternation dans le deuxième champ.

Cette nuit-là, il se coucha sans bruit près du troisième champ : vers minuit, il entendit un bruissement. Un instant plus tard, le champ était envahi par une armée de souris, les plus grosses qu'il eût jamais vues. Elles dévastèrent la récolte. Il se jeta dans la mêlée, furieux, mais les souris étaient plus rapides que lui et toutes sauf une réussirent à s'enfuir. Cette souris-là était lente et volumineuse. Il la captura, la glissa dans son gant qu'il attacha au niveau du poignet.

"Qu'avez-vous là dedans ? lui demanda Cigfa.
— Un voleur, répondit-il.
— Quel genre de voleur ?
— Une souris." Et il lui expliqua ce qu'il avait vu. "Si je pouvais attraper les autres, je les pendrais toutes.
— Seigneur, dit Cigfa, il est indigne d'un homme de votre rang de s'abaisser à pendre une souris.
— Si j'avais une bonne raison de suivre votre conseil, je le ferais, répondit-il irrité, mais il n'y en a pas. Je la pendrai donc."

Tôt, le lendemain, Manawydan emmena la souris à Gorsedd Arberth, le tertre magique où tous leurs ennuis avaient commencé. Il avait enfoncé deux brindilles dans le sol au sommet du tertre





qui devaient constituer les montants verticaux de la potence lorsque, soudain, il vit venir à lui un vieux clerc à la robe élimée. C'était la première personne qu'il rencontrait à Dyfed depuis sept longues années en dehors de ses compagnons.
"Soyez le bienvenu, dit-il. D'où venez-vous ?
— D'Angleterre, répondit le clerc. Mais, seigneur, qu'êtes-vous en train de faire ?
— Je m'apprête à pendre un voleur.
— Mais il me semble voir une souris dans vos mains. Un homme de votre rang ne peut s'abaisser à cela. Rendez-lui sa liberté.
— Non", répondit Manawydan en s'échauffant. Le clerc lui offrit un livre en échange de la liberté de la souris et pour sauver l'honneur de Manawydan. Mais Manawydan était intraitable et le clerc s'éloigna.

Tandis que Manawydan installait une troisième brindille en guise de traverse, il vit venir à lui un prêtre qui, lui aussi, lui demanda ce qu'il faisait. Comme le clerc, il déconseilla à Manawydan d'exécuter son projet et lui offrit trois livres en échange de la liberté de la souris. Manawydan enfilait la corde autour de la tête de la souris lorsqu'il vit venir à lui un évêque et sa suite. Lui aussi demanda la grâce de la souris.
"Je te donnerai tous les chevaux que tu vois sur la plaine et les sept fardeaux qu'ils transportent si tu rends la liberté à cette souris, dit-il.
— Non, s'entêta Manawydan.
— Que veux-tu que je te donne ? demanda l'évêque.
— Lève le maléfice dont Dyfed est victime, dit Manawydan qui savait que l'évêque n'était pas un évêque ordinaire.
— C'est entendu, répondit l'évêque. Libère-la !
— Je te jure par tous les dieux que je n'en ferai rien, tant que tu n'auras pas libéré ma femme Riannon et mon beau-fils Pryderi du maléfice sous lequel tu les tiens et tant que tu n'auras pas promis de ne plus nous nuire."
L'évêque accepta toutes ces conditions, ainsi que la dernière que formula Manawydan : "Je veux savoir qui est cette souris.
— C'est ma femme, dit l'évêque. Les souris sont mes guerriers. J'ai fait tout cela pour nuire à Pryderi. Mon nom est Llwyd et ses parents ont fait du tort aux miens voilà longtemps ; ce maléfice est ma vengeance. Mais ma femme est actuellement enceinte. Libère-la et je ferai tout ce que tu me demanderas.
— Je ne la libérerai pas tant que Riannon et Pryderi ne seront pas près de moi, sains et saufs.
— Les voici", dit Llwyd, et en un instant, ils furent à ses côtés, sains et saufs. Manawydan libéra la souris ; Llwyd la frappa avec sa baguette druidique la métamorphosant en une jolie jeune femme.
Puis Manawydan regarda autour de lui : Dyfed, libéré de l'enchantement, était redevenu une terre accueillante et fertile. Manawydan et Riannon, Pryderi et Cigfa étaient à nouveau réunis ; les habitants de Dyfed réintégrèrent villes et villages et la vie reprit comme avant.

Math, fils de Mathonwy

Math, fils de Mathonwy, était seigneur de Gwynedd en Galles du Nord et il avait une curieuse manie : sauf en temps de guerre, il ne pouvait vivre sans qu'une jeune vierge lui réchauffât les pieds sur ses genoux. À l'époque où se situe cette histoire, la jeune fille s'appelait Goewin et elle était d'une extraordinaire beauté. Gilfaethwy, l'un des neveux du roi, en était tombé éperdument amoureux et il se mourait presque de désespoir. Son frère, Gwydion, remarqua son tourment et lui en demanda la cause :
"Je ne puis rien dire, répondit Gilfaethwy. Tu sais que Math entend le moindre murmure.
— Ne dis rien. J'ai compris. C'est Goewin qui est la cause de tout."
Gilfaethwy eut un profond soupir.
"Soupirer ne sert à rien, dit Gwydion, mais ne t'en fais pas, je vais tout arranger. Si nous envoyons Math se battre, il devra bien se séparer de la jeune fille."
Les deux frères rendirent visite à Math ; Gwydion feignit d'avoir d'intéressantes nouvelles à lui communiquer.
"J'ai entendu dire, seigneur, que d'étranges animaux sont apparus dans le sud ; on n'en a jamais vu de semblables auparavant et leur chair est meilleure que celle du bœuf.

— Comment les appelle-t-on ?
— Cochons.
— À qui sont-ils et d'où viennent-ils ?
— Ils sont à Pryderi et ils lui ont été offerts par Arawn, roi d'Annwn. Mon projet est que douze d'entre nous se rendent en son château déguisés en bardes et les lui demandent.
— Il pourrait refuser, dit Math.
— Il ne refusera pas, j'en suis sûr."
Gwydion, Gilfaethwy et leurs dix compagnons arrivèrent à la cour de Pryderi et furent conviés à sa table. Le roi demanda à l'un d'eux de conter une histoire ; Gwydion déclara qu'en tant que chef des bardes, c'est lui qui parlerait. Or, il n'existait pas de conteur au monde qui valut Gwydion, et il tint la cour en haleine avec ses contes pendant toute la soirée. Lorsqu'il se tut, il se tourna vers Pryderi :
"Seigneur, puis-je vous demander une faveur ?
— De quoi s'agit-il ?
— J'aimerais posséder ces animaux qu'Arawn vous a offerts.
— Je vous les donnerais volontiers si je n'avais promis à Arawn de ne les donner ni de les vendre tant qu'ils n'auront pas multiplié par deux leur nombre.
— Peu importe, dit Gwydion, ne me les donnez pas ce soir, mais ne me les refusez pas non plus. Demain, je vous dirai le moyen de vous dégager de cette promesse."

Ayant réintégré leur chambre, ils discutèrent de la question. Comme il était clair que Pryderi ne se dessaisirait pas facilement de ces présents, la seule solution était que Gwydion usât de ses pouvoirs magiques. Il métarmorphosa un amas de champignons vénéneux en douze étalons à selles et à brides d'or, douze chiens blanc et noir à colliers et laisses dorés, et douze boucliers dorés. Le lendemain, il se rendit auprès de Pryderi.
"Voici comment vous dégager de la promesse faite à Arawn, dit-il. Au lieu de vendre ou de donner les cochons, échangez-les contre quelque chose de plus précieux. Je vous donnerai ces chevaux avec leurs selles et leurs brides dorées, ces chiens avec leurs colliers et leurs laisses dorés et ces douze boucliers dorés."
Pryderi accepta sans hésiter, et les douze jeunes gens reprirent le chemin du nord. Ils se hâtaient : ils savaient, en effet, que les animaux magiques de Gwydion disparaîtraient au bout de vingt-quatre heures et que Pryderi, fou de rage, se lancerait à leur poursuite.

À peine furent-ils arrivés à Gwynedd et eurent-ils mis les cochons à l'abri dans une porcherie, que Math repartait pour affronter Pryderi et son armée. Gwydion et Gilfaethwy firent mine de rejoindre Math, mais dans la nuit, ils s'éclipsèrent et se rendirent dans son palais. Les deux frères forcèrent Goewin, la jeune vierge, à dormir avec Gilfaethwy dans le propre lit de Math. Le lendemain, les deux frères rejoignirent Math et la bataille commença. Il y eut beaucoup de morts dans les deux camps avant que l'armée de Pryderi ne batte retraite. Pryderi défia Gwydion, le responsable des troubles, en combat singulier. Les deux hommes convinrent que ce combat mettrait un terme à leur querelle.

Dans la violence de l'affrontement qui suivit, Pryderi fut tué, vaincu par la force et les pouvoirs magiques supérieurs de son adversaire.
L'amertume des hommes du sud était grande : ils avaient perdu leur seigneur, nombre de leurs nobles et d'innombrables armes et chevaux. Math, victorieux, regagna son château, tandis que Gwydion, Gilfaethwy et leur armée faisaient le tour des frontières de Gwynedd comme c'était l'usage après un exploit de ce genre.
Lorsque Math fut rentré chez lui et appela Goewin pour qu'elle lui réchauffe les pieds, elle s'approcha, honteuse et confuse : "Seigneur, dit-elle, trouvez une autre jeune fille pour vous servir. À ma grande honte, je suis maintenant une femme.
— Comment cela est-il possible ? demanda Math.
— J'ai été séduite, dit-elle, et sans la moindre discrétion. Tout le monde à la cour a entendu le vacarme. C'étaient vos propres neveux. Gwydion a amené son frère et Gilfaethwy m'a violée dans votre propre lit.
— Je ferai pour toi ce que je pourrai, Goewin, dit Math. D'abord j'obtiendrai la réparation de ton déshonneur. Ensuite, je me vengerai personnellement. Tu deviendras mon épouse et je te donnerai tous les pouvoirs de mon royaume."
Les deux frères n'étaient pas encore revenus de



leur tournée aux frontières. Math ordonna de ne leur donner ni à manger ni à boire, ce qui les contraignit à rentrer à la cour.

"Bonjour, seigneur, dirent-ils bravement malgré le malaise qu'ils éprouvaient.

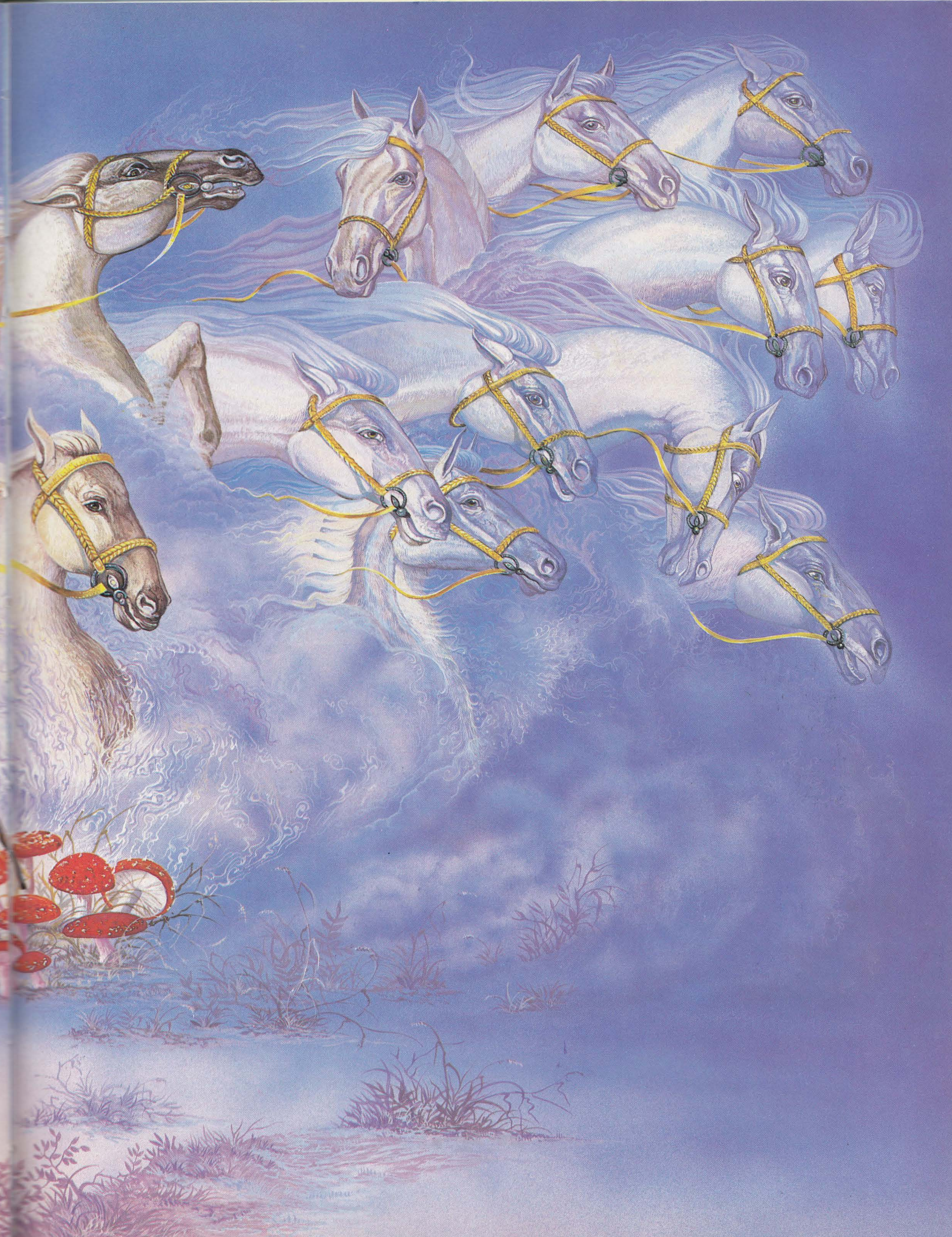
— Êtes-vous venus vous faire châtier ? demanda Math froidement.

— Notre sort est entre vos mains, seigneur.

— Je ne puis vous pardonner tout le tort que vous m'avez fait : ma honte et surtout la mort du noble seigneur Pryderi. Vous êtes mes sujets et je vais vous punir comme je l'entends." Saisissant sa baguette druidique, il frappa Gilfaethwy et le métarmorphosa en une biche adulte. Gwydion tenta de fuir, mais Math le frappa et le transforma en cerf.

"Maintenant, partez. Procréez et vivez comme des animaux, et soyez de retour ici dans un an." Une année passa, et un jour Math entendit ses chiens aboyer furieusement. Dans la cour se tenaient un beau cerf, sa femelle et un jeune faon. Math frappa le cerf et la biche avec sa baguette druidique, les transforma en sanglier et sa laie et les renvoya dans la forêt. Il métamorphosa le faon en un garçonnet qu'il baptisa Petit Cerf.

Une autre année passa lorsqu'à nouveau les chiens firent grand bruit. Dans la cour se tenaient cette fois un sanglier, une laie et un splendide marcassin. Math usa encore de sa baguette druidique pour transformer le marcassin en un garçonnet tandis qu'il métamorphosait



le sanglier et sa femelle en un couple de loups. L'année suivante, les animaux revinrent avec un louveteau. Math, cette fois, leur donna à tous forme humaine.
"Vous m'avez fait du tort, c'est vrai, mais la honte d'avoir procréé ensemble me paraît une réparation suffisante."

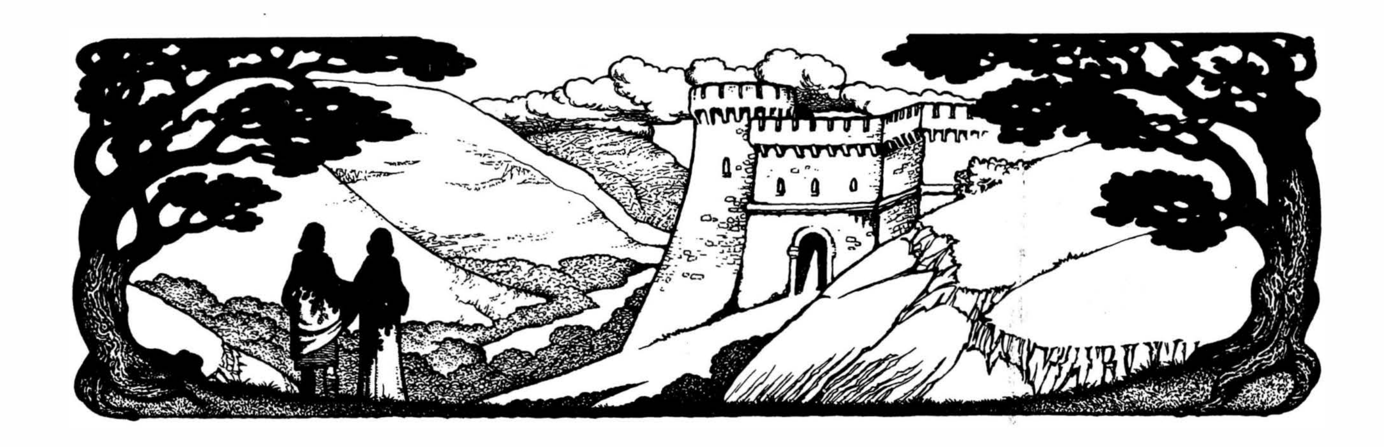
Lorsque les deux frères furent à nouveau présentables, Math les reçut. Il leur demanda :
"Qui selon vous devrait remplacer Goewin ?
— Arianrhod, notre sœur, la fille de votre propre sœur", répondit Gwydion sans hésitation. Math l'envoya chercher et lui demanda si elle était vierge.
"Pour autant que je sache, oui", répondit-elle. Math saisit sa baguette druidique et la courba.
"Maintenant enjambe-la, ordonna-t-il, et je saurai si tu es vierge ou non."
Arianrhod enjamba la baguette ; à ce moment même, un joli bébé garçon aux cheveux blonds dorés tomba de ses entrailles. Arianrhod, rouge de honte, s'enfuit, mais à la porte, elle donna naissance à autre chose. Avant que qui que ce soit ait pu voir ce que c'était, Gwydion l'avait enveloppé dans un drap de soie ; il courut ensuite dans sa chambre et le cacha dans un coffret au pied de son lit. Math organisa le baptême du bébé à cheveux dorés et en prit soin. Bientôt ce curieux incident fut oublié.

Le lendemain, cependant, Gwydion fut éveillé par un cri plaintif qui venait du coffret ; l'ouvrant, il vit un bébé. Le petit garçon du coffret fut élevé par une mère adoptive dans la ville, mais il venait souvent en visite à la cour et Gwydion l'aimait comme son propre fils. Arianrhod, sa mère, le renia et ne le vit jamais. L'enfant grandit vite : à l'âge de quatre ans, il en paraissait huit. Un jour, Gwydion et le garçonnet rendirent visite à Arianrhod dans son château. Elle leur souhaita la bienvenue et demanda de qui l'enfant était le fils.
"De toi, répondit Gwydion.
— Comment s'appelle-t-il ? demanda Arianrhod sèchement.
— Il n'a pas encore de nom.
— En ce cas, dit Arianrhod, je jure qu'il n'en aura jamais sauf si je lui en donne un moi-même. Mais ce n'est pas mon intention.
— Tu es une méchante femme, s'écria Gwydion. Tu en veux à ce garçon parce que sa naissance t'a couverte de honte." Fou de rage, il s'en alla, emmenant l'enfant.
Selon la croyance celte, un nom devait décrire la personne ou tout événement important le concernant, mais il fallait qu'il fut mentionné la première fois tout à fait par hasard. Gwydion savait qu'Arianrhod était trop avisée pour se laisser avoir facilement et c'est ainsi qu'il décida d'user de ses pouvoirs magiques pour parvenir à ses fins. Dès le lendemain, Gwydion et l'enfant déguisés en cordonniers allèrent sur le rivage non loin du château d'Arianrhod. Là, par un tour de magie, Gwydion créa un bateau avec des algues. Ils prirent place à bord et se mirent à confectionner de jolis souliers. Arianrhod en entendit parler et en envoya chercher plusieurs paires. Mais aucune ne lui allait ; même lorsqu'elle eut envoyé les mesures exactes de son pied, les souliers qu'on lui rapportait n'étaient jamais à sa taille. Finalement, elle se déplaça personnellement. Gwydion s'était déguisé et avait déguisé l'enfant de manière qu'elle ne les reconnût pas et, en effet, elle s'assit avec eux sur le pont, leur parlant comme à des étrangers. À ce moment-là, un roitelet se posa sur le bastingage. Le garçonnet lui décocha une flèche et le toucha. Arianrhod rit :
"Cet enfant à cheveux d'or a une main très sûre.
— C'est vrai, dit Gwydion triomphalement. Et voilà que tu lui as donné un nom : Lleu, le Brillant à la main très sûre."
Aussitôt, le joli bateau, tous les beaux souliers s'évanouirent dans les algues, et Gwydion et Lleu retrouvèrent leur apparence habituelle.
"Il peut bien avoir un nom, dit Arianrhod, furieuse, mais je te jure qu'il ne tiendra jamais les armes, sauf si je les lui donne moi-même. Et je ne le ferai pas."

Quelques semaines plus tard, deux bardes sonnaient à la porte du château d'Arianrhod. Ils offrirent de la distraire. Elle les accueillit avec joie, et le repas, les chants et les récits se poursuivirent très avant dans la nuit. À l'aube, Arianrhod fut éveillée par les clameurs et le remue-ménage d'une grande armée ennemie. Se précipitant à la fenêtre, elle vit que son château était entouré de soldats et qu'une flotte avait

appareillé dans le port. Effrayée, elle courut vers les bardes et leur demanda comment défendre son château.
"Donnez-nous des armes, dit l'aîné des bardes, et nous les repousserons." Aussitôt, des serviteurs armèrent le vieux barde, tandis que le plus jeune recevait les armes des mains d'Arianrhod elle-même. Alors qu'elle lui tendait l'épée et le bouclier, le bruit, les navires et les soldats s'évanouirent, et les deux bardes reprenaient le visage de Gwydion et Lleu. Arianrhod comprit qu'elle avait été la victime d'une illusion et que, contre son gré, elle avait fait de Lleu un vrai guerrier. Plus furieuse que jamais, elle jura qu'il avait beau posséder un nom et des armes, jamais il n'aurait une épouse humaine.
"Tu as toujours été une méchante femme, dit Gwydion, il aura une épouse malgré toi."
Cette fois, Gwydion demanda l'aide de Math. "Je lui ferai une femme avec des fleurs", dit Math. Il cueillit des fleurs de chêne, de genêt et des reines des prés et en fit la plus jolie jeune fille que regard humain eût jamais contemplée. Il l'appela Blodeuedd ou Visage de Fleur. Sitôt que Lleu fut en âge de se marier, il l'épousa.

Avec l'aide de Gwydion et de Math, Lleu à la main sûre s'installa avec son épouse dans son château sur les collines et il administra ses terres pendant de nombreuses années. Mais l'histoire de Lleu ne s'arrête pas là, parce que la méchanceté, la malveillance et la tromperie ruinèrent son amour et faillirent le tuer. Ce n'est qu'après avoir souffert et s'être vengé qu'il occupa enfin la place qui lui revenait : celle de seigneur de Gwynedd.





La légende du roi Arthur

POUR BEAUCOUP, Arthur est le héros idéal, un homme doué de pouvoirs quasi surnaturels, un guerrier courageux, un amant tendre, un législateur avisé et un roi juste. A-t-il réellement existé ? Était-il, comme on le croit généralement, le chef celte d'une compagnie de guerriers de l'Angleterre celtique ou un dieu celtique païen ? De nombreux spécialistes ont consacré leur vie à essayer de percer le mystère d'Arthur et, bien qu'il soit surtout connu grâce aux écrits des poètes médiévaux, il a certainement une origine plus ancienne : en 600 après J-C., sa vaillance était déjà légendaire. L'explication la plus satisfaisante fait d'Arthur la combinaison d'au moins deux personnages : un dieu païen nommé Artor, ou Artaius en Gaule, et un obscur chef guerrier païen du VIe siècle. Il n'existe aucune preuve historique qu'il ait été roi d'Angleterre.

Il est curieux, compte tenu du peu que l'on sait de lui, qu'Arthur soit le héros des héros de la mythologie et de l'histoire celtiques. L'historien anglais Geoffrey de Monmouth fut le premier à faire d'Arthur, guerrier païen, un héros romantique.

Il écrivit *L'Histoire des rois d'Angleterre* en 1160, et à partir des légendes de son temps et d'inventions de son cru, il fit d'Arthur le fils d'Uther Pendragon et d'Igraine, femme du duc de Cornouailles. À l'époque, les envahisseurs saxons exerçaient une forte pression sur les peuples d'Angleterre, et lorsque les Romains eurent retiré leurs garnisons au Ve siècle, le pays se retrouva pratiquement à leur merci.

Les Bretons luttèrent courageusement et lorsque, selon Geoffrey, Arthur fut couronné à l'âge de quinze ans, il mobilisa le peuple pour combattre les Saxons. Sa victoire finale à Mons Badonicus (peut-être Badbury ou Bath) valut à l'Angleterre une trentaine d'années de paix.

L'œuvre de Geoffrey connut un succès immense dans toute l'Europe.

À la même époque, en 1155, le poète normand Robert Wace écrivit l'histoire de la "Table ronde" qu'institua Arthur pour mettre fin aux

querelles de préséance de ses chevaliers. La Table ronde se trouve actuellement au château de Winchester ; des méthodes scientifiques modernes ont permis récemment de la dater du Moyen Âge, donc d'une époque très postérieure à celle où vécurent Arthur et ses compagnons. Au XIIe siècle, le poète français Chrétien de Troyes enrichit la littérature arthurienne de nouveaux récits, dont plusieurs seront traduits en anglais en 1485 par Sir Thomas Malory.

Le nom d'Arthur était célèbre dans toute l'Europe, de l'Italie au nord de l'Écosse et on le retrouve dans de nombreux noms de lieux et de sites géographiques, surtout dans l'ouest et le sud-ouest de l'Angleterre et en Bretagne. Quant à Arthur, il reste encore de nos jours un héros légendaire et magique, et les légendes qui l'entourent sont toujours vivaces. On croit, par exemple, qu'il dort avec ses hommes quelque part, sous le mont Snowdon au pays de Galles ou même sous l'Etna en Sicile. Le lieu le plus fortement associé au nom d'Arthur est sans conteste Glastonbury qui, telle une île magique, émerge des basses terres marécageuses du Somerset. Son pic rocheux spectaculaire se voit à des kilomètres de distance et il n'est pas étonnant que l'imagination populaire en ait fait le site d'Avallon, l'Autremonde celte du temps d'Arthur.

Au XIIe siècle, les restes d'un homme très grand et d'une femme ont été découverts dans le cimetière de Glastonbury. Les moines de l'endroit considérèrent qu'ils appartenaient au roi Arthur et sa reine, et racontèrent qu'une croix de plomb avait également été trouvée dans le tombeau, sur laquelle on pouvait lire : *"Hic iacet sepultus inclytus rex arturius in insula avalonia"* (Ici, sur l'île d'Avallon, est enterré le fameux roi Arthur). Jusqu'aujourd'hui, il y a comme une aura magique à Glastonbury, sans doute parce que les esprits d'Arthur et de ses chevaliers s'y promènent encore.

Arthur, roi de légende

À l'époque où Uther Pendragon régnait sur toute l'Angleterre, le puissant duc de Tintagel, en Cornouailles, se révolta contre lui. Après une longue série de batailles, le roi Uther lui proposa une trêve qui fut acceptée. Le duc et sa femme Igraine rendirent visite au roi pour sceller la réconciliation.

Uther tomba amoureux d'Igraine au premier regard, mais elle refusa de l'écouter : "Il semble que nous soyons venus ici pour que je sois déshonorée, dit-elle à son mari. Partons immédiatement. En voyageant toute la nuit, nous pourrions être à l'aube dans notre château."

Ils quittèrent secrètement le palais. Lorsque le roi apprit la nouvelle, il en ressentit une vive irritation et leur dépêcha des messagers les menaçant de guerre s'ils ne revenaient pas. Le duc refusa d'obtempérer. Laissant sa femme sous bonne garde dans son palais de Tintagel, il se rendit avec ses guerriers dans sa forteresse, le château de Terrabil.

Uther se mit en route avec ses chevaliers et ses guerriers et planta ses tentes aux portes du châ-



teau de Terrabil, décidé à faire le siège jusqu'à la reddition du duc. Chaque jour, les soldats du duc sortaient du palais pour se battre contre les hommes d'Uther ; les morts et les blessés étaient nombreux dans les deux camps. Mais le duc refusait de se rendre, et les jours passant, l'amour d'Uther pour Igraine allait grandissant au point qu'il tomba malade.
"Rien ne peut soulager ma colère et me guérir de mon amour pour Igraine", déclara-t-il à ses chevaliers.

Or il se trouvait qu'un puissant magicien, nommé Merlin, avait fait parler de lui à cette époque, et les homme d'Uther se dirent qu'il était la seule personne capable de guérir le roi. Un chevalier partit à sa recherche ; un soir, dans la forêt, il tomba sur un vieux mendiant.

"Qui cherches-tu ? demanda le mendiant.
— Ce n'est pas ton affaire, répondit le chevalier.
— En fait, je sais qui tu cherches, dit le mendiant. Tu cherches Merlin, et c'est moi. Si le roi Uther me récompense comme il se doit et accepte de me donner ce que je lui demanderai, il aura ce que son cœur désire.
— Le roi ne te refusera rien qui soit raisonnable", promit le chevalier. Merlin lui dit de retourner vers Uther avec la nouvelle. "Je ne serai pas loin derrière toi", ajouta-t-il.
Le chevalier revint au campement à bride abattue ; à son arrivée, Merlin était déjà là. Ils se rendirent ensemble près du roi.
"Je lis dans ton cœur, dit Merlin, et si tu jures sur ton honneur de roi de faire ce que je te commanderai, tu ne soupireras plus en vain.
— J'accepte, dit le roi, et il jura sur la Bible.
— Voici ce que je demande, dit Merlin. La première nuit que tu passeras avec Igraine, un enfant sera conçu. Dès sa naissance, tu me le confieras pour que je l'élève et ce sera bien pour votre honneur et pour l'enfant lui-même.
— Ce sera comme tu le demandes, dit le roi.
— Maintenant prépare-toi, car cette nuit même tu seras auprès d'Igraine au château de Tintagel. Tu auras pris l'apparence du duc, son mari, et je serai avec toi sous la forme d'un de ses hommes. Mais parle le moins possible. Dis que tu es malade et ne quitte pas le lit avant que je vienne à toi, le matin."
Le roi partit aussitôt du campement installé à l'extérieur des murs du château de Terrabil et prit la route de Tintagel.
Le duc, derrière une meurtrière, le vit s'éloigner et songea que le moment était propice à une attaque. À la tombée de la nuit, ses guerriers sortirent en force de la forteresse. Une violente bataille s'ensuivit, le duc fut tué et son armée vaincue. Moins de trois heures après, le roi Uther arrivait au château de Tintagel sous les traits du défunt duc. Il passa la nuit auprès d'Igraine, parla peu et partit de bonne heure le lendemain matin. Ce n'est que lorsqu'un messager arriva avec la nouvelle que le duc avait été tué la veille, qu'Igraine comprit que celui avec qui elle avait passé la nuit était un étranger, mais elle n'en dit rien à personne.

Les deux armées conclurent la paix ; Uther demanda la main d'Igraine. Elle accepta sur l'avis de ses conseillers, et le mariage fut célébré en grande pompe peu de temps après. Il devint vite évident qu'Igraine attendait un enfant. Une nuit qu'elle était au lit avec le roi, il lui demanda qui était le père. Trop honteuse pour répondre, elle se taisait.
"Ne crains rien, dit Uther, dis-moi la vérité et je ne t'en aimerai que davantage."
Igraine raconta alors ce qui s'était passé la nuit où son mari avait été tué et Uther lui révéla qu'il était le mystérieux visiteur et le père de son enfant. Il lui parla de son pacte avec Merlin et des arrangements qu'avait fait celui-ci pour que l'enfant soit élevé par un chevalier nommé Ector qui le traiterait comme son propre fils.
Igraine mit au monde un garçon. Suivant les instructions de Merlin, Uther enveloppa soigneusement le bébé dans un tissu d'or et le confia secrètement à Merlin qui s'était présenté à la porte du palais sous le déguisement d'un mendiant. Merlin remit l'enfant à Sir Ector et à son épouse. Ils le firent baptiser Arthur et l'élevèrent comme leur propre fils.

Quelques années plus tard, Uther tomba gravement malade. Pendant trois jours et trois nuits, il fut incapable de bouger et de parler et il était évident que sa fin était proche. Merlin alla trouver les chevaliers et les barons et leur dit : "Il n'y a pas de remède à ce mal, la volonté de Dieu



doit s'accomplir. Vous tous, nobles et chevaliers, présentez-vous devant le roi demain et je le ferai parler. Vous saurez ainsi qui est celui qu'il désigne pour son héritier et successeur."

Le lendemain, tout le monde se rassembla dans la chambre où reposait le roi Uther. Merlin qui se tenait à ses côtés l'interrogea : "Sire, votre fils Arthur sera-t-il le roi de ce royaume après vous ?" Uther se tourna lentement vers Merlin et ses chevaliers et chuchota : "Je lui donne ma bénédiction et le nomme roi à dater de ce jour." Il ferma les yeux et la reine Igraine et ses chevaliers le pleurèrent.

L'épée dans la pierre

Depuis sa naissance, Arthur avait toujours vécu avec le chevalier Ector, et bien qu'Uther l'eût nommé et désigné comme l'héritier de son royaume, nul ne savait qui il était et où il vivait. Uther mort, maints puissants seigneurs songèrent à la possibilité de devenir roi et le spectre de la guerre civile devenait menaçant. Aussi Merlin conseilla-t-il à l'archevêque de Canterbury de convier tous les seigneurs et les chevaliers du royaume à se réunir à Londres pour la Noël. Un miracle, ajouta-t-il, révélera l'identité du vrai roi.

Les personnalités les plus importantes du royaume répondirent à l'invitation de l'archevêque et, le matin de la Noël, se rendirent à l'église. À la sortie de la messe, ils virent qu'une grande pierre de marbre avait surgi dans le cimetière. Au milieu de la pierre, il y avait une enclume de fer dans laquelle une épée nue était enfoncée jusqu'à la garde. Autour de l'épée une inscription disait : "Celui qui ôtera cette épée de la pierre et de l'enclume sera le roi légitime de toute l'Angleterre."
Tous les chevaliers les plus vigoureux tentèrent de retirer l'épée mais, malgré des efforts surhumains, tous échouèrent.
"Le véritable roi n'est pas encore ici, dit l'archevêque, mais Dieu nous le fera connaître. Que dix hommes justes gardent cette épée jusqu'à son arrivée."
Après délibération, il fut décidé que chaque jour





les seigneurs et les chevaliers du royaume tenteraient, à tour de rôle, de dégager l'épée. Pour faire patienter l'assemblée en attendant l'arrivée du roi, un grand tournoi fut fixé pour le jour du Nouvel An.

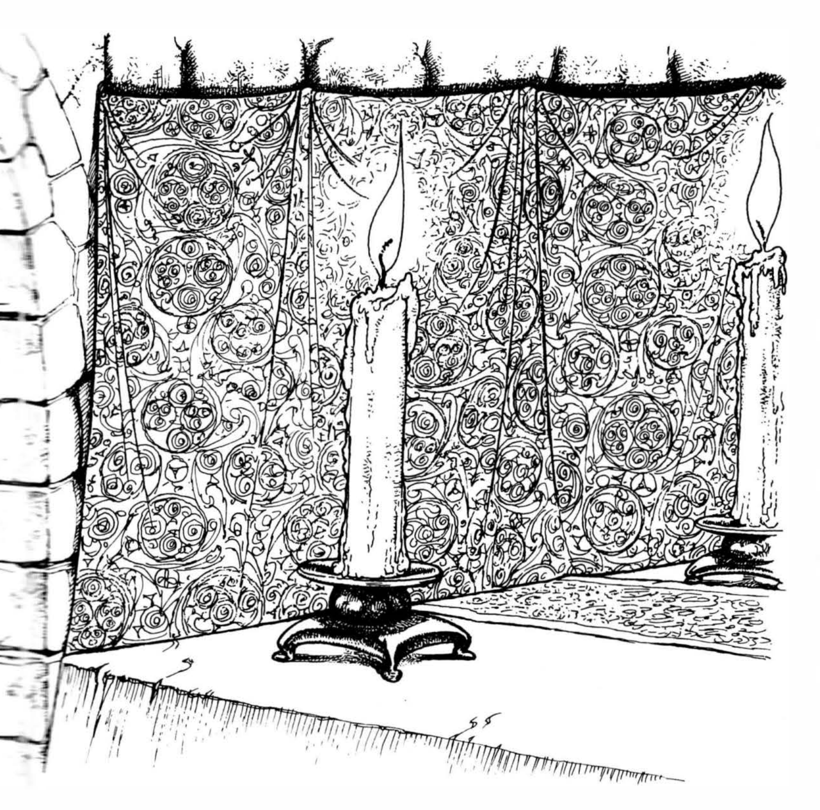
La nouvelle de l'épée miraculeuse et du tournoi se répandit vite et loin. Parmi les chevaliers qui se rendaient à Londres pour y participer, il y avait Sir Ector, accompagné de son propre fils, Cei et d'Arthur. Cei avait été fait chevalier deux mois plus tôt, le jour de la Toussaint, et Arthur lui servait d'écuyer. Ce n'était pas le premier tournoi de Cei, qui, néanmoins, oublia son épée à l'auberge où ils avaient passé la nuit. Lorsqu'il s'en aperçut, il dit à Arthur :
"Va vite, Arthur, et rapporte-moi mon épée."
Arthur partit à bride abattue. Il trouva porte close : tout le monde était sorti pour assister au tournoi.
"Cei ne sera pas privé d'une épée en un jour pareil, se jura-t-il à lui-même. J'irai jusqu'au cimetière et lui rapporterai l'épée qui est dans la pierre."
Le cimetière était désert : les gardiens de l'épée, comme tout le monde, étaient sur le terrain du tournoi. Saisissant l'épée par le manche, Arthur la dégagea de l'enclume aussi facilement qu'il aurait dégagé un couteau d'une motte de beurre, et enfourchant son cheval, il la porta à son frère.
Cei reconnut l'épée instantanément et la porta à son père. "Voici l'épée de la pierre, sire, je suis donc le roi de ce pays."
Voyant l'arme, Sir Ector abandonna le tournoi et se rendit aussitôt dans le cimetière désert. Il se précipita dans l'église, prit une Bible et demanda à Cei de raconter sous serment comment il s'était procuré l'épée.
"Père, dit Cei, c'est Arthur qui me l'a donnée.
— Et comment l'as-tu eue ?" demanda Sir Ector à Arthur.
Le jeune homme lui raconta ce qui s'était passé.
"Y avait-il un gardien ici ?
— Non, dit Arthur.
— Tu seras donc le roi de ce pays.
— Pourquoi moi ? s'étonna Arthur.
— C'est la volonté de Dieu, personne, sinon le roi légitime ne peut ôter l'épée de la pierre. Pourrais-tu la remettre comme elle était et la retirer à nouveau devant moi ?
— C'est simple", dit Arthur, et il replaça l'épée dans l'enclume. Sir Ector essaya alors de la dégager mais sans succès, puis il demanda à Cei d'en faire autant.
"À toi maintenant, Arthur.
— C'est simple", dit Arthur, et il dégagea l'épée de la pierre sans effort.
Ector et Cei s'inclinèrent puis s'agenouillèrent devant Arthur pour lui rendre hommage.
"Pourquoi mon propre père et mon frère s'agenouillent-ils devant moi ?" s'écria Arthur.
Sir Ector lui raconta alors ce qu'il savait de ses origines, du secret de sa naissance et du rôle de Merlin. Arthur fut peiné d'apprendre que Sir Ector n'était pas son vrai père.
Tous trois se rendirent chez l'archevêque pour lui raconter ce qui s'était passé. Celui-ci décida que tous les chevaliers se réuniraient à nouveau douze jours plus tard autour de la pierre afin qu'Arthur puisse prouver aux yeux de tous son identité. À tour de rôle, chacun essaya de dégager l'épée mais seul Arthur y parvint. Des chevaliers jaloux se déclarèrent peu convaincus et



demandèrent un nouvel essai, puis un autre encore, refusant la perspective d'être gouverné par un jeune homme inconnu. Au bout du troisième essai, le peuple clama son soutien à Arthur et finalement riches et pauvres s'agenouillèrent devant lui et le reconnurent pour leur roi. Merlin révéla alors à la foule rassemblée le nom du vrai père d'Arthur. Arthur prit l'épée dans ses mains et, la soulevant au-dessus de l'autel, jura d'être un bon roi et de lutter pour la vérité et la justice jusqu'à son dernier souffle. En un même jour, l'archevêque fit Arthur chevalier avant de le couronner roi.

L'épée Excalibur

Dès qu'il fut roi d'Angleterre, Arthur partit explorer son royaume avec la seule compagnie du magicien Merlin. Ils voyagèrent loin et longtemps et vécurent maintes dangereuses aventures. Arthur fut même gravement blessé dans un duel avec un chevalier nommé Pellinore qui avait juré de se battre avec quiconque pénétrerait sur ses terres. Pellinore était fort et cruel et



il aurait tué Arthur si Merlin ne l'avait pas ensorcelé et plongé dans un sommeil profond.
"Qu'as-tu fait ? s'écria Arthur. Tu as tué un brave homme avec ta magie.
— Ne t'inquiète pas, il est plus vivant que tu n'es et se réveillera dans une heure. Il t'aurait tué si je n'avais pas été là, mais désormais, il te sera très utile."
Merlin conduisit ensuite Arthur chez un ermite qui était un guérisseur réputé et en trois jours il fut sur pied. Alors qu'ils s'éloignaient, Arthur s'aperçut qu'il avait perdu son épée. "Ce n'est pas grave, dit Merlin. Il y en a une à côté d'ici qui t'est destinée."

Plus tard, ils arrivèrent devant un grand lac transparent. Au milieu de la pièce d'eau se dressait un bras ganté de blanc tenant une épée splendide.
"Voici l'épée que je t'ai promise", dit Merlin. À ces mots, une femme très belle surgit de l'eau. "C'est la Dame du lac, ajouta Merlin. Il y a un grand rocher dans le lac qui abrite un magnifique palais. Lorsqu'elle viendra vers toi, parle-lui avec respect et elle te donnera l'épée."
La femme s'avança lentement vers eux et Arthur la salua poliment : "Madame, qu'est-ce que c'est que cette épée qui est maintenue au-dessus de l'eau ? Je voudrais qu'elle fût mienne, car je n'ai pas d'épée.
— Arthur, répondit-elle, c'est l'épée Excalibur et elle m'appartient. Mais si tu me fais un présent le jour où je te le demanderai, elle est à toi.
— Madame, dit Arthur, je vous donnerai ce que vous voudrez.
— Monte sur le bateau et rame vers elle. Prends-la ainsi que son fourreau et, en temps opportun, je viendrai te réclamer mon présent."
Les deux hommes attachèrent leurs chevaux à un arbre et ramèrent jusqu'à l'épée. Arthur la saisit par le manche : la main qui la tenait relâcha son étreinte et disparut avec le bras sous la surface de l'eau. Arthur l'examina intensément admirant la finesse du travail.
"Que préfères-tu, l'épée ou le fourreau ? lui demanda Merlin.
— L'épée sans aucun doute, répondit Arthur.
— Tu manques de discernement, dit Merlin, le fourreau a des pouvoirs magiques et tant que tu





l'auras avec toi, tu ne seras jamais gravement blessé. On te l'enlèvera un jour, mais d'ici là, garde-le toujours à ton flanc.''
Armé d'Excalibur, le roi Arthur et Merlin s'enfoncèrent dans la forêt.

Les chevaliers de la Table ronde

Lorsque le roi Arthur épousa Guenièvre, elle lui apporta en dot, entre autres choses, une table ronde en bois, si grande qu'elle pouvait rassembler autour d'elle cent cinquante chevaliers à la fois. Sa forme impliquait que nul n'avait la préséance sur les autres, et le roi Arthur et sa troupe de chevaliers devinrent fameux non seulement pour leurs aventures, mais aussi pour leur justice et leur probité. Les chevaliers de la Table ronde étaient les plus vaillants chevaliers de la chrétienté. Il y avait dans leurs rangs maints guerriers courageux dont Sir Bedivere, Sir Lancelot et son fils Sir Galahad, Sir Gauvain, le neveu du roi, et Sir Tristram de Lionesse. Il y avait aussi un jeune chevalier plein de bravoure mais sans expérience, nommé Cynon. Voici son histoire :
Un jour, le roi Arthur était dans sa chambre à coucher, à sa cour de Caerleon, avec ses hommes et sa femme Guenièvre. Encore ensommeillé, il s'étira dans son lit de joncs odorants et de soie brillante en disant : ''Ne vous moquez pas de moi, camarades, mais je vais me reposer ici jusqu'à l'heure du dîner. Faites passer le temps en vous racontant des histoires, et mon guerrier en chef, Cei, vous servira le boire et le manger.'' Il s'endormit et Cei apporta l'hydromel et les côtelettes grillées : ''En échange, dit-il, je réclame une histoire.''
Les chevaliers demandèrent au plus jeune, Cynon, de raconter son plus beau souvenir.
''J'était fils unique ; d'une nature infatigable, je pensais qu'il n'y avait rien au monde que je ne puisse faire. Aussi, après avoir parcouru en long et en large ce pays et visité les coins du monde les plus reculés en quête d'aventure, j'arrivai un jour dans la plus belle vallée que des yeux humains aient jamais contemplée, tapissée de grands arbres, traversée par un fleuve bordé d'un chemin. Au loin, se dressait un grand château, vers lequel je dirigeai mon cheval. J'y trouvai un homme aux cheveux d'or qui m'attendait. Il portait une tunique et une cape de brocart de soie à rubans d'or ; ses souliers étaient lacés d'or. C'était l'homme le plus courtois du monde et nous pénétrâmes ensemble dans le château. Au début, celui-ci me parut désert, mais en arrivant dans le grand hall, nous trouvâmes vingt-quatre jeunes filles en train de coudre de la soie. Elles étaient toutes si incroyablement belles, que la moins belle — excusez-moi, madame — était infiniment plus belle que Guenièvre elle-même. Elles s'occupèrent de mon cheval, me donnèrent de riches habits et calèrent des coussins dans mon dos.''

''J'étais fasciné par la magnificence de la vaisselle, la finesse des mets et des boissons. Jusqu'au milieu du repas, ce fut le silence. Puis, mon hôte décida de me faire parler ; il me demanda qui j'étais et où j'allais. ''Si je ne craignais que vous en souffriez beaucoup, je vous dirai qui vous devriez voir'', me dit-il. Ces mots me remplirent d'une tristesse qui ne lui échappa pas. ''Si vous êtes prêt à affronter un grand danger, je vous dirai quoi faire. Demain matin, reprenez la route qui vous a conduit ici. Une fois dans la forêt, vous verrez un chemin sur votre gauche. Prenez-le : il vous mènera à une vaste clairière au milieu de laquelle se dresse un monticule sur lequel se tiendra un homme sombre et énorme, deux fois plus grand que le commun des mortels. Il n'aura qu'un pied, qu'un bras, qu'un œil au milieu du front. Dans une main il tiendra une barre de fer difficile à soulever, même à deux. C'est un être aussi laid et bourru qu'amical et bon. Il est le gardien de la forêt et des animaux qu'elle abrite. Vous verrez un millier d'animaux sauvages autour de lui. Demandez-lui de vous indiquer votre chemin. Il se montrera bourru avec vous, mais il ne vous en dira pas moins où vous souhaitez aller.''
''Jamais nuit ne me parut aussi longue que celle-là. Quand pointa l'aube, je chevauchai jusqu'à la clairière et ce que j'y vis me fascina. Il y avait là environ trois mille animaux. L'homme sombre sur le monticule était beaucoup plus grand que je ne m'y attendais, et je suis sûr qu'il

aurait fallu quatre ou cinq guerriers pour soulever son bâton de fer. Je le saluai poliment mais il n'eut pour moi que paroles offensantes et discourtoises. Je lui demandai de me montrer son pouvoir sur les animaux de la forêt. "Je vais te montrer, petit", répondit-il. Il leva son immense bâton et frappa un cerf avec une force effrayante ; le rugissement de la bête attira tous les animaux vers le monticule. Il y en avait autant qu'il y a d'étoiles dans les cieux et presque plus de place pour moi. Puis tous les animaux inclinèrent la tête pour lui rendre hommage comme des serviteurs devant leur seigneur. Avec un ricanement, il dit : "Tu comprends le pouvoir que j'ai sur eux, petit homme ?"

"Je lui demandai de m'indiquer mon chemin et il se montra insultant et revêche, mais il me dit ce que je voulais savoir."

"Prends le chemin au bout de la clairière, et monte la côte jusqu'au sommet. Tu verras alors une vaste et verte vallée et au milieu un arbre immense d'un vert brillant. Sous l'arbre, il y a une fontaine ; derrière la fontaine, une dalle de marbre et sur cette dalle une coupe attachée avec une chaîne d'argent. Prends-la, remplis-la d'eau et verses-en le contenu sur la dalle. Un formidable roulement de tonnerre suivra qui fera trembler la terre ; ce sera ensuite une averse si glacée que tu auras du mal à y survivre ; la grêle tombera dense et serrée, faisant place à une embellie magnifique. Il ne restera plus alors une seule feuille sur l'arbre. Bientôt, une volée d'oiseaux se posera sur ses branches et ils chanteront comme aucun oiseau du monde. Tu seras subjugué. Puis tu entendras un hurlement et un fort gémissement et tu verras un chevalier noir sur un cheval noir venir vers toi. Il t'attaquera et il n'y a rien que tu puisses faire pour lui échapper, et si tu tiens bon, il te désarçonnera."

"Tout cela arriva, mais ce fut moins terrible que je ne l'avais craint. L'homme sur le cheval noir apparut et dit : "Chevalier, que me veux-tu ? Quel mal t'ai-je fait que tu veuilles dévaster mes royaumes aujourd'hui ?" Je l'attaquai alors, Cei, mais il m'eut bientôt désarçonné et il s'en alla emmenant mon cheval. C'est à pied que je retournai vers l'énorme homme sombre. Je ne m'étendrai pas sur toutes ses railleries, mais je

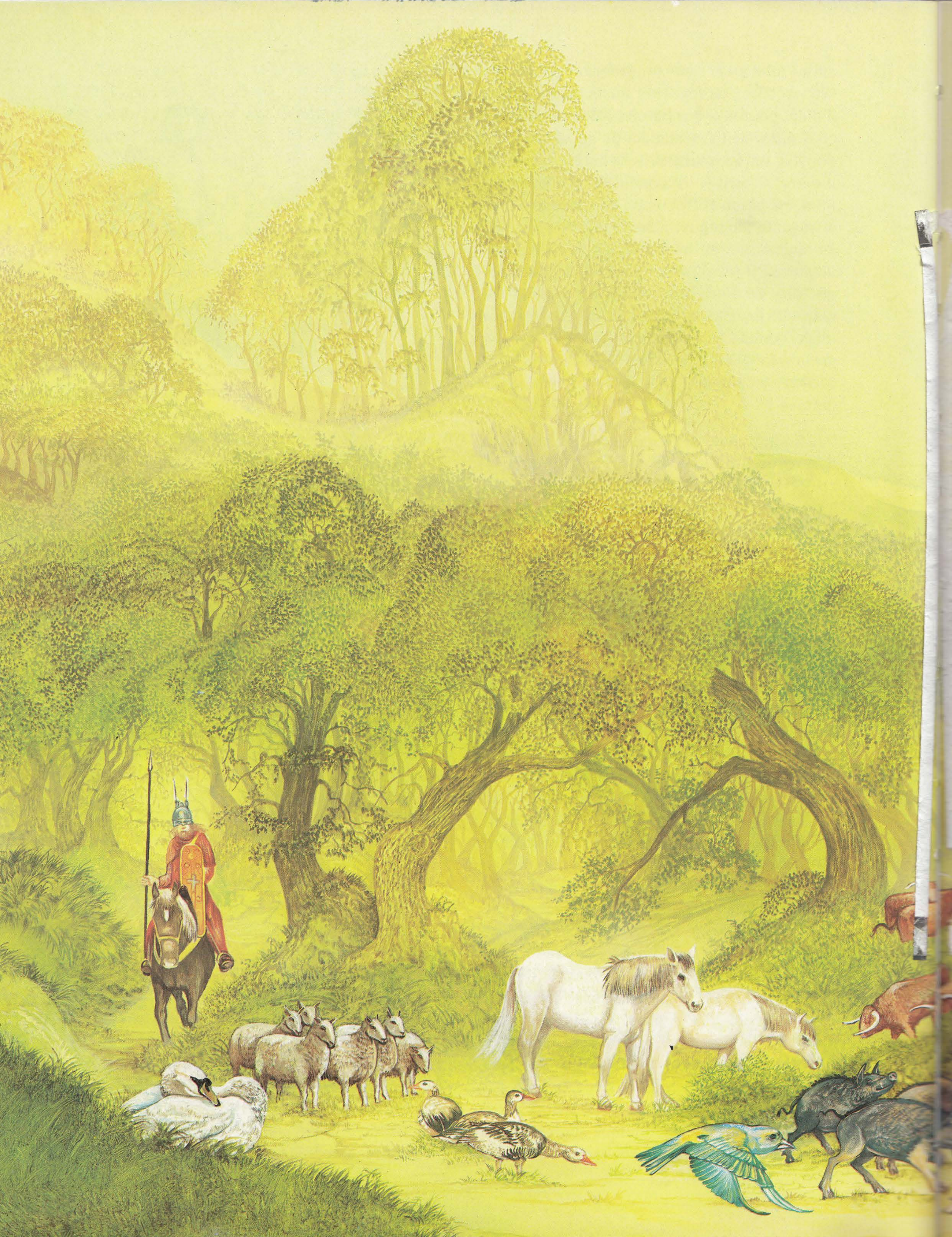


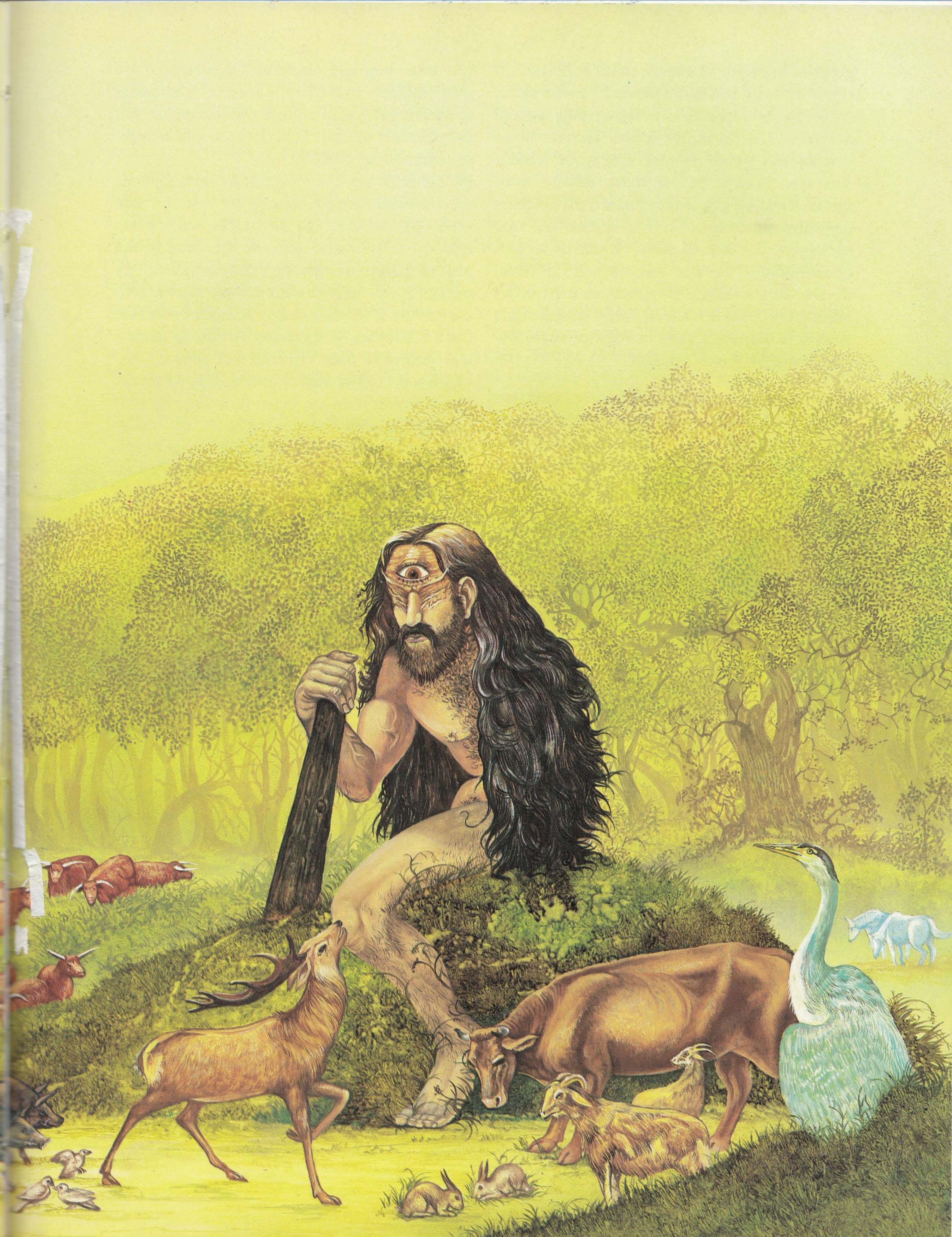
ne savais plus où me mettre tant étaient profondes ma honte et mon humiliation. Je regagnai le château et j'y fus accueilli encore plus chaleureusement que la veille. Personne ne me demanda rien de cette journée et je me tus.

Lorsque je me réveillai le lendemain, un splendide cheval brun sombre à crinière rousse m'attendait tout harnaché. Je pris mes armes, bénis mes hôtes et rentrai à la maison. J'ai toujours ce cheval et je ne l'échangerais pas, même contre le plus beau coursier du royaume. Jamais homme n'a conté une histoire qui soit aussi peu à son avantage, conclut Cynon. Vous vouliez une histoire, elle est finie."

La quête du Graal

De toutes les aventures des chevaliers de la Table ronde, la plus fameuse fut la quête du Graal, le vase utilisé par Jésus lors de la Cène, le dernier dîner auquel il convia ses disciples.
Même au temps d'Arthur, de nombreuses légendes circulaient à propos du Graal, que Joseph d'Arimathea avait, dit-on, rempli du sang du Christ. Mais personne, évidemment, ne savait ce qu'il était devenu. Un soir que le roi Arthur et ses chevaliers étaient assis autour de la table, après le dîner, ils entendirent un fort roulement de tonnerre accompagné d'un grondement si





puissant que toute la maison en fut ébranlée. Un rayon de soleil inattendu pénétra dans la pièce, un rayon sept fois plus intense que toute lumière naturelle. Les chevaliers étaient étonnés de se voir les uns les autres plus beaux que jamais, sûrs que l'heure du jugement dernier avait sonné. Tandis qu'ils se regardaient, des porteurs invisibles traversèrent le hall tenant un vase enveloppé de soie blanche. L'odeur la plus douce flottait derrière eux, et sur la table, devant les chevaliers, surgirent les mets et les boissons préférés de chacun. Silencieusement, le vase fit le tour de la pièce et disparut aussi soudainement qu'il était apparu.

Pendant un moment, le saisissement et la terreur les rendirent muets, puis le roi remercia Dieu de leur avoir envoyé cette apparition. "Il est certain, dit Sir Gauvain, que cette vision est une grâce. Je fais serment que dès demain et pas plus tard, je partirai en quête du Graal. Je brûle de le voir et je le chercherai aussi longtemps que je vivrai." Les autres chevaliers se levèrent et firent le même serment. Le roi Arthur semblait profondément attristé. "Hélas, dit-il à Sir Gauvain, vous m'avez presque tué avec votre serment car vous me ferez perdre les meilleurs amis et les plus authentiques chevaliers qui aient jamais existé. Une fois partis, nombre d'entre nous ne se reverront plus, car beaucoup périront dans cette quête. Je vous ai tous aimés plus que moi-même et je souffrirai de vous voir partir." Ses yeux s'emplirent de larmes et l'émotion fut générale.
Cette vision donna le départ d'une longue quête semée d'épreuves et d'aventures, où les chevaliers les plus fameux laissèrent la vie. Finalement, seul Sir Galahad, le fils de Lancelot, réussit dans cette entreprise, mais il n'était pas de son destin de vivre et d'apporter la nouvelle à Arthur et à sa cour. D'aucuns prétendent que le Graal est toujours enterré à Glastonbury, dans le Somerset, mais cela, c'est une autre histoire.

La mort d'Arthur

Arthur était, en apparence, un roi comblé : il fit prospérer son royaume, il repoussa les envahisseurs saxons et conquit de nouvelles terres. À son insu, pourtant, la reine Guenièvre et son plus vaillant chevalier, Lancelot, s'aimaient secrètement... jusqu'au jour où leur amour finit par se savoir. Arthur fit arrêter son ami et juger sa femme pour adultère.
Sir Lancelot parvint à s'échapper mais Guenièvre fut condamnée à être brûlée vive. Le jour venu, elle fut attachée au bûcher, mais avant que le feu ait été allumé, Sir Lancelot arriva avec un groupe de chevaliers pour la sauver. Il y eut des morts dans les deux camps, mais le couple parvint à s'enfuir et à se réfugier en France dans le château de Lancelot. Arthur se lança à leur poursuite pour ramener son épouse, laissant à son fils Mordred la direction du royaume. Pendant près d'un an, le roi fit le siège du château de Lancelot, mais le chevalier, qui aimait toujours son roi, essaya d'éviter l'affrontement. Arrivèrent d'Angleterre des nouvelles dramatiques qui contraignirent Arthur et son armée à lever le siège. En l'absence de son père, Mordred avait fabriqué de fausses lettres annonçant la mort du roi au combat. Il avait convoqué le Parlement et, sur la foi de ces documents, s'était fait couronner. Arthur rentra en toute hâte pour revendiquer son royaume. Père et fils se livrèrent une série de violentes batailles avant que les deux armées s'engagent dans un dernier affrontement.

La veille de cette bataille, Arthur vit un fantôme qui lui annonça que, s'il se battait le lendemain contre son fils, il mourrait. Pour éviter ce malheur, une trêve fut conclue, et pour proclamer leur réconciliation, le roi Arthur et Mordred convinrent de se rencontrer encadrés par leurs deux armées. Chacun d'eux devait être accompagné par quatorze chevaliers.
Arthur enfourcha son cheval et, se tournant vers ses soldats rangés en ordre de bataille, leur dit : "Si vous voyez une épée dégainée, précipitez-vous et tuez ce traître de Mordred dans lequel je n'ai aucune confiance."
Au même moment, Mordred disait à ses soldats : "Si vous voyez une épée dégainée, foncez et tuez celui qui vous fait face. Je ne crois pas à cette trêve ; je sais que mon père cherche à se venger."
Le père et le fils se rencontrèrent au milieu du champ de bataille entre leurs deux armées et

parvinrent à un accord. Pour sceller l'événement, ils burent ensemble le vin de la réconciliation. À ce moment précis, une vipère émergea d'un buisson et mordit l'un des chevaliers au pied. Sans réfléchir, il dégaina son épée pour la tuer et la lame étincela au soleil. Aussitôt les deux armées rugirent de colère et chargèrent.

La bataille fit rage toute la journée, faisant plus de cent mille morts. Seul le roi Arthur et une poignée de chevaliers survécurent. Dans l'obscurité, ils virent Mordred appuyé sur son épée au milieu d'un monceau de cadavres. "Laisse-le vivre, implorèrent les chevaliers. Souviens-toi de la prophétie. Si tu ne te bats pas avec lui en ce jour maudit du destin, il n'y aura plus rien à craindre."

Mais Arthur courut vers Mordred en criant : "Traître, voici ta mort !"

Entendant le cri de son père, Mordred dégaina son épée et courut vers lui. Arthur plongea profondément son épée dans le corps de son fils ; Mordred, sentant que la blessure était mortelle, se jeta en avant et, dans un ultime effort, blessa le roi à la tête et tomba raide mort sur le sol.

Le seul chevalier survivant emporta tristement le roi hors du champ de bataille. Arthur, qui pouvait à peine parler, lui demanda de porter l'épée Excalibur jusqu'au lac voisin et de l'y jeter afin qu'elle retourne à sa propriétaire de l'Autremonde.

Le chevalier était sur le point d'exécuter l'ordre lorsqu'au contact de l'épée dans sa main, et à la vue de la beauté de ses ornements, il rêva de la posséder et la cacha dans les joncs près du lac. Lorsqu'il revint, Arthur lui demanda ce qui était arrivé lorsqu'il avait jeté l'épée dans l'eau : "Rien, répondit le chevalier, seulement des remous."

Arthur sut que le chevalier mentait et il lui ordonna d'obéir d'un ton irrité. À nouveau, le chevalier prétendit avoir exécuté l'ordre. Arthur le rabroua vertement. Saisi de remords, le chevalier retourna une troisième fois au bord du lac et y jeta l'épée.

Aussitôt une main sortit de l'eau et saisit Excalibur, la brandissant trois fois avant de disparaître dans les profondeurs. La Dame du lac avait récupéré son bien. Le chevalier prit ensuite Arthur sur le dos et le déposa délicatement sur le rivage. Une embarcation à bord de laquelle se tenaient trois reines et leurs servantes les attendait. Toutes pleurèrent à la vue des terribles blessures du roi. Le chevalier installa Arthur à bord, sa tête sur les genoux d'une des reines, puis le bateau s'éloigna lentement, laissant sur le rivage le chevalier seul avec sa tristesse.

"Arthur, mon seigneur, vous parti, que deviendrai-je seul ici au milieu de mes ennemis ? s'écria-t-il.

— Console-toi comme tu peux, cria le roi, je ne suis plus en mesure de t'aider. Je dois aller à Avallon pour y être soigné de mes blessures. Et si un jour tu entends parler de moi à nouveau, prie pour mon âme."

Le bateau s'évanouit dans la brume. D'aucuns prétendent qu'Arthur dort encore, attendant la guérison de ses blessures, en Italie, peut-être, sous le sauvage Etna ou à Snowdon, au pays de Galles, gardé par deux aigles féroces et courageux, ou encore à Glastonbury, en Angleterre, la haute colline qui se dresse comme une île de verre, étincelante dans une brume d'argent au milieu des basses terres du Somerset. Mais où qu'il se trouve, lorsque le pays sera en grand danger, Arthur, dit-on, reviendra.



Les dieux des Celtes païens

JUSQU'ICI nous avons vu que les hommes et les habitants de l'Autremonde, les dieux, se mêlaient aisément, se rendant mutuellement visite dans leurs royaumes, s'aidant, combattant ou se mariant entre eux. Telles sont les images d'eux que nous a transmises la tradition orale. Mais qui étaient en réalité les dieux païens ?

Presque toutes nos connaissances relatives aux dieux celtes puisent à des sources romaines. Les Celtes, en effet, considéraient toute connaissance comme sacrée et écrivaient peu dans leur langue, craignant que leurs écrits ne tombent entre des mains impies. C'est ainsi qu'histoire, généalogie, astrologie, astronomie et surtout religion n'étaient enseignées qu'oralement. La majorité des documents de leur main sont en grec et en latin et ne concernent que leurs affaires, et c'est la raison pour laquelle leurs croyances restent pour nous en grande partie obscures. Les contes irlandais recèlent les plus anciens témoignages écrits de la mythologie celte, et bien qu'il ne fasse pas de doute désormais que celle-ci se refère à l'Irlande surtout, les familles de dieux qu'on y découvre sont probablement représentatives des croyances de l'ensemble des tribus celtes. Les dieux irlandais, qui ont formé le peuple magique de l'Autremonde, étaient connus sous le nom de Tuatha De Danann, "peuple de la déesse Danu", Danu étant la déesse mère dont descendaient tous les autres dieux. Si les dieux celtes, à la différence des divinités grecques et romaines, ne formaient pas une famille homogène, ils avaient cependant des domaines précis d'influence. Nuada Bras d'Argent, le roi des dieux, était aussi un dieu de la guerre, tandis que la déesse Morrigan était la déesse des batailles dont le concours était indispensable pour vaincre. Dagda, le "bon dieu" était le dieu père, souvent représenté avec un bâton et un chaudron, l'équivalent de la corne d'abondance. Ses enfants étaient Bodb, Brigid (déesse du feu et de la poésie), Ogma (dieu de la littérature et de la force), Donn (dieu des morts), Angus (dieu de l'amour). Lir et son fils

Manannan étaient les dieux de la mer, Diancecht et son fils Miach, les dieux de la médecine, Goibniu, le forgeron, et Credne, le maréchal-ferrant, étaient les dieux artisans ; Lugh Long Bras, le guerrier omniscient, était peut-être le plus puissant de tous.

Le mâle jouait un grand rôle dans la société celte primitive, mais celui de la mère, ou déesse de la terre, paraît prépondérant. Elle était la mère divine de la tribu qui faisait fructifier la terre et répandait la paix et la prospérité. Certains dieux mâles furent aussi à l'origine des dieux de la nature, mais d'autres, y compris le Dagda, étaient vénérés au titre de divins ancêtres de la tribu qui, bien qu'ayant quitté le monde des humains, conservaient une forte influence sur leurs descendants.

Chaque tribu ayant ses propres dieux, dieux et déesses celtique se comptent par dizaines ; leurs noms nous sont connus grâce à des inscriptions ou des témoignages romains. Dans les îles Britanniques et partout en Europe, les noms des dieux et des déesses ont survécu dans des noms de lieux et de fleuves ; le Severn en Angleterre et la Seine en France, commémorent respectivement le souvenir des déesses celtiques Sabrina et Sequana. Tous deux sont sujets au mascaret (ou vagues de marées nées du conflit entre les courants et les marées, dominées, elles, par le cycle lunaire). Dans ces mascarets, qui récèlent une grande quantité d'énergie, les Celtes voyaient une immense puissance surnaturelle. À la source de la Seine, un sanctuaire a été exhumé ; le musée local et celui de Dijon, tout proche, conservent de nombreux objets de culte taillés dans le chêne, l'arbre sacré des druides. Le temple de Sabrina doit se dresser probablement sur une colline de Littledean, dans le Gloucestershire, à dix kilomètres au nord-est du temple de Lydney, consacré au dieu Nuada ou Nodons.

Maints dieux et déesses de Bretagne et de Gaule restent mystérieux, d'autant que l'usage attribuait à un même dieu plusieurs noms. Les archéologues et les linguistes estiment néanmoins actuellement que certains dieux, qui apparaissent sous un nom ou un autre dans l'ensemble du monde celtique, étaient plus importants que les divinités locales. L'un d'eux, Cernunnos, "le cornu", le sage, le dieu-cerf, vieux mais puissant, était le roi des animaux ; il portait de lourds bois de cerf et brandissait un mystérieux serpent à tête de bélier. Des statues gauloises le représentent comme un dieu de la prospérité matérielle, vidant une bourse remplie de pièces de monnaie ; il était aussi probablement un ancêtre-dieu d'importance. Le Dagda, lui aussi un ancêtre-dieu, a son homologue en Gaule ; c'est Sucelles, qui portait un maillet (l'équivalent du bâton du Dagda) et un plat (l'équivalent du chaudron du dieu irlandais). Il est également représenté en compagnie d'un chien.

Les historiens romains ont assimilé certains dieux celtiques à leurs propres dieux : Lugh, ou Lugos, et un dieu appelé Esus étaient les homologues de Mercure ; Taranis, surnommé "le dieu-tonnerre" et Teutates "le dieu du peuple" étaient d'autres dieux importants. La déesse Brigid, appelée Bergusia en Gaule, et la sinistre déesse de la guerre, la Morrigan irlandaise, étaient vénérées en Europe sous d'autres noms. Ces déesses de la guerre étaient tantôt trois, tantôt une, et elles étaient associées au corbeau, espèce nécrophage présente sur tous les champs de bataille. Dans les sculptures gauloises un autre dieu porte sur les épaules un couple de corbeaux qui lui chuchotent à l'oreille. Quelque huit cents ans plus tard, les Vikings vénéraient un dieu appelé Odin, représenté avec deux corbeaux sur les épaules qui, chaque matin, prenaient leur essor pour aller inspecter le monde et revenaient chaque soir informer leur maître de ce qu'ils avaient vu. Rares sont ceux qui savent que les origines de ce dieu viking remontent aux Celtes. Une autre divinité associée aux animaux est la déesse cheval, appelée Epona en Europe, Macha en Irlande, Riannon au pays de Galles. Les juments blanches jouèrent, dit-on, un rôle important dans l'intronisation des rois, tradition qui nous ramène très loin dans le temps et l'espace, aux anciens rites sanscrits.

Quelques-uns des dieux celtes païens ont été balayés par le christianisme naissant. D'autres ont été assimilés par lui et ont été promus au rang de saints. Brigid, ou Bergusia, est devenue la sainte évangélisatrice Brigid de Kildare ; Danu, ou Anu, la déesse mère de la famille des dieux irlandais est devenue sainte Anne,

patronne des sources et des puits. Les noms et les souvenirs des autres dieux hantent nos collines et nos vallées, mais le dieu qui a conservé une véritable aura magique à travers toute l'Europe est Lugh, le jeune dieu aux multiples talents, patron des guerriers et des artisans.

L'histoire de l'arrivée de Lugh dans le palais sacré de Tara est décrite dans "La Seconde Bataille de Moytura" et on le retrouve ailleurs comme le père divin de Cu Chulainn sous le nom de Lleu, le maître cordonnier du Mabinogion. Il est intéressant de rappeler qu'une ancienne tête en pierre à trois visages, découverte dans le comté de Donegal en Irlande, est connue sous le nom populaire du "Cordonnier", et les farfadets du folklore irlandais perpétuent, dit-on, son art ; d'aucuns prétendent entendre parfois les coups légers et rapides des farfadets confectionnant des chaussures pour ceux qui croient en eux et se montrent généreux à leur égard. Les Romains considéraient Lugh comme l'homologue de leur Mercure, mais un conte irlandais le dépeint presque comme un dieu-soleil. Le peuple d'Irlande se préparait à se battre contre ses anciens ennemis les Formoriens, lorsque soudain une vive lumière brilla. "C'est étrange, dit une voix, le soleil aujourd'hui se lève à l'ouest et non à l'est comme à l'ordinaire." "C'est un bon signe, déclarèrent les druides. C'est la lumière de Lugh Long Bras qui vient nous assister dans la bataille."

Lugh apparut alors aux yeux de tous dans sa gloire resplendissante et participa aux préparatifs de la bataille contre les Formoriens. Il revêtit l'armure du dieu de la mer Manannan, une armure dotée entre autres du pouvoir magique de protéger des blessures quiconque la portait. Il enfila le plastron et le casque de Manannan et son visage qui se réfléchissait dans leur bronze poli étincelait comme le soleil lui-même. Il se fixa ensuite un bouclier bleu-noir sur le dos, glissa son épée lisse et acérée sur le côté gauche de sa ceinture avant d'empoigner de la main droite ses longues lances empoisonnées. Lorsque les hommes d'Irlande le virent, ils revêtirent aussi leur tenue de combat ; leurs lances pointues brandies étaient comme des arbres et leurs boucliers alignés côte à côte formaient comme un rempart. Lugh était venu pour défendre son peuple.

Lugh, ou Lugos, comme on l'appelait en Europe, était un grand dieu gaulois ; différentes villes dont Leyde, Laon, et Loudun lui doivent leur nom, la plus importante étant Lyon, dont l'ancien nom était Lugudunum, ou forteresse de Lugh. On racontait que les corbeaux sacrés de Lugh étaient apparus sur le site, ce qui avait semblé un heureux présage pour la construction d'une ville. Au temps des Romains, Lyon était le théâtre d'une grande fête annuelle en l'honneur d'Auguste. Sa date coïncidait avec celle de la fête Lughnasa, fête de Lugh, grand dieu celtique que toute l'Europe célébrait le 1er août, et qu'elle célèbre encore de nos jours.

La fête de Lugh, Lughnasa, était l'une des quatre grandes dates du calendrier celtique. Les autres étaient Imbole (1er février), Beltain (1er mai) et Samain (1er novembre). Lughnasa se fêtait le 1er août mais durait tout un mois, les deux dernières semaines de juillet et les deux premières semaines d'août. Elle rendait hommage à Lugh, qui protégeait les récoltes en se battant contre le dieu des fléaux de la culture. En Bretagne, Lughnasa, passa dans le calendrier chrétien sous le nom de Lammas, la fête des primeurs.

Saint Colomba, le prince-prêtre qui fonda la grande église celte sur l'île de Iona, au large de l'Écosse, au VIe siècle, permit à ses moines de célébrer Lughnasa. C'était "la fête des Laboureurs", et de nombreuses légendes perpétuent encore les joyeux festins qui se donnaient à l'occasion de la fête Lammas de Lugh. L'une d'elle, la foire de Lughnasa à Muff Rock, en Irlande, se déroule au début d'août. Aujourd'hui, on y vend et on y achète des chevaux pour l'essentiel, mais autrefois des cérémonies se célébraient autour d'un lac voisin dont les eaux avaient des vertus curatives et on attachait sur un rocher un étalon blanc richement harnaché. Les courses de chevaux jouaient un rôle important dans ces foires, et les chevaux traversaient les lacs à la nage. Autrefois, on simulait le combat qui opposait Lugh au dieu fléau des récoltes.

L'une des histoires relatives à la foire de Lugh-



nasa à Muff Rock est liée à la légende de Fionn qui, dit-on, dort dans son tertre funéraire attendant qu'on l'appelle pour sauver l'Irlande du danger. L'histoire est d'autant plus intéressante que différents spécialistes pensent que Fionn pourrait être l'un des noms de Lugh.

Un paysan se rendit à la foire pour vendre un cheval et s'entendit avec l'acquéreur pour lui livrer la bête chez lui. Ils partirent ensemble sur le cheval ; arrivés devant un grand tertre, à leur stupéfaction, ils le virent s'ouvrir devant eux. Ils entrèrent dans un long couloir et parvinrent dans une grande salle avec de nombreuses stalles, dont chacune abritait un cheval. À côté de chacun des chevaux se tenait un guerrier en armes ; hommes et bêtes dormaient profondément. Le paysan, stupéfait, se pencha pour retirer l'épée de son fourreau de l'un des hommes endormis ; il allait s'en saisir lorsque le guerrier lui-même la dégaina. Épouvantés, les deux hommes s'enfuirent et virent les autres guerriers esquisser le même geste avant d'être à nouveau replongés dans un profond sommeil.

Lorsqu'ils se retrouvèrent à l'air libre et à l'abri du danger, le compagnon du paysan dit : "Dommage que tu n'aies pas réussi à dégainer l'épée, car hommes et chevaux se seraient tous éveillés et seraient sortis pour sauver l'Irlande."

Le souvenir des anciens dieux et héros reste très vivace, surtout lors de fêtes auxquelles ils ont donné leur nom. En Irlande, on connaît maints exemples de fêtes consacrées à Lugh et qui se célèbrent encore. Mais on sait peu de chose des fêtes de Lughnasa qui se tenaient en d'autres lieux, sinon qu'elles se célébraient à travers la plus grande partie du monde celte. Lyon, ville qui emprunte son nom à cette fête, en fournit une preuve éclatante.

En 1897, le fragment d'un immense calendrier en bronze permettant de calculer les plus impor-



tantes dates de l'année celtique fut découvert fortuitement à Coligny, à quatre-vingts kilomètres au nord-est de Lyon. Il remontait au Ier siècle de notre ère et prouvait clairement que les érudits celtes étaient maîtres dans le calcul mathématique. Il prouvait aussi que la Gaule célébrait une grande fête au cours du mois de Rivros (qui signifie : ''grand mois de la fête'') qui coïncidait avec les fêtes irlandaises de Lughnasa.

Il semblerait donc que les ''divinités perdues'' du monde celtique païen ne le soient pas définitivement mais se cachent sous un déguisement autre, attendant d'être découvertes et identifiées par les spécialistes de demain.





Oiseaux magiques et animaux enchantés

LES CELTES croyaient que les dieux et les déesses qu'ils vénéraient revêtaient non seulement la forme, mais aussi les qualités et les caractères de l'animal. Certains animaux, considérés comme étroitement associés aux dieux, étaient traités avec autant d'égards qu'eux. Le sanglier, qui, lorsqu'il est traqué par le chasseur, manifeste un courage exemplaire, apparaissait comme l'exemple de ce que devait faire le guerrier sur le champ de bataille. Sa viande, très appréciée, était servie lors des banquets, et, dans ce monde comme dans l'Autremonde, on donnait sa vie pour le *curadmir*, un morceau de viande de choix, réservé au héros des héros. Les sangliers divins et des laies hantent maintes anciennes légendes et sont un présage de bonheur. La chasse au sanglier, qui constituait le passe-temps favori de l'aristocratie celte, est un thème fréquent de l'art celtique. La statue d'un dieu, trouvée à Euffigneix, en Haute-Marne, porte un énorme sanglier blasonné sur le corps. Quelques porcs de l'Autremonde sont dotés de pouvoirs magiques particuliers : ils ont beau être tués et mangés la veille, ils n'en sont pas moins bien vivants le lendemain.

Les cerfs étaient associés au dieu Cernunnos, le ''cornu'', dépeint comme un homme à la tête couronnée de bois énormes. Ces animaux aussi étaient chassés pour leur viande et, dans les histoires, leur rôle est souvent d'attirer les chasseurs dans les royaumes de l'Autremonde. Des humains ou des dieux sont parfois métamorphosés en cerfs. L'épouse du puissant Fionn, victime d'un sort druidique, avait été métamorphosée en biche alors qu'elle était enceinte. L'on disait que son enfant ne pourrait conserver son apparence humaine que si elle ne le léchait pas à la naissance. Mais lorsqu'elle mit au monde son petit, son instinct animal était déjà si fort qu'elle ne put s'empêcher de lui lécher le front. L'enfant grandit sous la forme humaine mais conserva sa vie durant sur le front une touffe de poils qui lui valut le nom d'Oisin, *(Ossian)*, le petit cerf.

Les oiseaux jouaient un grand rôle chez les Celtes qui, dans leur art et dans leurs légendes, manifestent qu'ils aiment et connaissent bien les différentes espèces. Certains étaient des oiseaux de mauvais augure, comme le corbeau annonciateur de guerres et d'ennuis. Les grues, tenues pour des déesses métamorphosées, étaient également de mauvais augure, surtout pour le soldat qui partait se battre. Les jeunes coqs, les grues et les oies étaient tabous, interdits à la consommation sauf dans certains rituels religieux, et on connaît des histoires de faucons et d'autres rapaces dangereux. Quelques oiseaux avaient le pouvoir de consoler et de répandre la joie avec leurs chants. Les cygnes étaient toujours de bon augure, symbole d'amour et de pureté. Dans les Hébrides, de nos jours encore, personne ne tuerait jamais un cygne, et ceux qui enfreignent cette règle sont très mal vus par la communauté. Les hommes ou les dieux étaient souvent transformés en cygnes par un rival jaloux : un cygne avec une chaîne d'or autour du cou était toujours un homme métamorphosé ; les amants transformés en cygnes étaient souvent liés l'un à l'autre par de fines chaînes d'or. Dans l'histoire de Midir et d'Etain, le cygne sacré apparaît comme un messager de l'amour, et le thème est omniprésent dans la mythologie et le folklore celtes.

Un jour, le roi Midir, seigneur du *sidh* de Bri Leith, une colline du comté de Longford, en Irlande, tomba amoureux d'une belle immortelle nommée Etain. Après une cour assidue et fervente, il l'épousa et l'emmena dans son *sidh*.

Mais il était déjà marié et sa femme Fuammach nourrit une vive jalousie pour sa jeune et belle rivale. Un jour, n'en pouvant plus, elle frappa Etain avec sa baguette magique et la transforma en mare d'eau. Tandis qu'elle savourait son triomphe, la mare se transforma en serpent qui siffla tristement en la regardant pour se métamorphoser enfin en une splendide libellule à ailes carminées. La libellule prit son essor, ses fines ailes scintillant au soleil, et Fuammach rejoignit Midir, heureuse d'être à nouveau sa seule femme.

Midir ne pouvait qu'accepter le fait accompli car il ne pouvait défaire le maléfice et ne souhaitait pas châtier Fuammach qu'il aimait encore. Quant à la libellule, elle ne quittait jamais Midir et le suivait partout. Le roi savait que l'insecte était sa bien-aimée Etain, et il veillait à ce qu'il ne lui arrive rien.

Fuammach, furieuse de n'avoir pas réussi à se débarrasser de sa rivale, convoqua une rafale de vent magique un jour que Midir et sa libellule se promenaient au dehors. Le vent emporta la libellule très haut dans les cieux, par-delà les collines et les forêts, jusqu'au rivage. Puis, il la laissa tomber sur une côte solitaire. La libellule vécut là dans la misère et l'inconfort, ses ailes délicates battues et trempées par les vapeurs salées de l'océan. Un jour — sept ans avaient passé — Angus, le dieux de l'amour, vint à passer sur le rivage et, remarquant le scintillement des ailes de la libellule sur un rocher, la ramassa gentiment et l'emmena chez lui. Il lui fit une cage de cristal qu'il remplit d'herbes et de fleurs et l'emmena dès lors partout où il allait.
Bientôt on ne parla plus que de la merveilleuse libellule d'Angus. La nouvelle parvint jusqu'à Bri Leith aux oreilles de Midir et de Fuammach, mais avant que Midir n'élucide la question, Fuammach réussit à dérober la cage de cristal d'Angus. Elle en ouvrit la porte pour libérer l'insecte et convia un autre vent magique qui, une fois de plus, l'emporta. La libellule, cruellement ballottée à travers toute l'Irlande, finit par retomber sur le toit d'une grande forteresse de l'Ulster. Par le trou d'aération de la cheminée, elle glissa droit dans la coupe que la maîtresse de maison, Etar, était en train de porter à sa bouche. Etar l'avala sans s'en apercevoir et neuf mois plus tard, donnait le jour à une fille qu'elle prénomma Etain. Bien qu'Etain eut le même nom qu'auparavant, elle ne conservait aucun souvenir de sa vie antérieure et des années de malheur qu'elle avait vécues sous forme de libellule. Elle devint une splendide jeune fille.

À l'époque, le grand roi d'Irlande, auquel obéissaient une foule d'autres rois, s'appelait Eochaid Airem. La première année de son règne s'achevant, il décida de célébrer cet anniversaire en donnant une splendide fête à Tara. Malgré toute sa puissance, ses invités déclinèrent l'invitation parce qu'il n'était pas marié et que le célibat, pour un roi, était assimilé à une tare. Aussi, Eochaid dépêcha-t-il des messagers dans toute l'Irlande





pour lui trouver une fiancée. Ils visitèrent les chefferies du pays et découvrirent Etain. Eochaid lui rendit visite aussitôt et lui demanda sa main. Elle était assise lorsqu'il la vit sur la pelouse verte de Bri Leith près d'une source d'eau claire et pétillante. Elle défaisait ses longs cheveux pour les laver et les coiffait avec un peigne d'argent incrusté d'or. Derrière elle, sur la pelouse, il y avait une cuvette d'argent sertie de pierres précieuses et ornée de quatre oiseaux dorés. Les bras de la jeune fille étaient nus bien qu'une cape écarlate lui couvrît les épaules ; elle portait une robe gansée d'argent et une tunique de soie verte brodée de fils d'or et maintenue par des broches d'or et d'argent étincelantes.

Eochaid tomba instantanément amoureux d'Etain et il fut sidéré par sa beauté. Ses joues étaient de la couleur des digitales sauvages, ses yeux bleus comme des jacinthes ; sa peau, aussi lumineuse et blanche que la neige, accentuait encore l'éclat carminé de ses lèvres. Tout en elle était parfait, de ses longs doigts effilés à ses chevilles minces et ses pieds fins. Il pensa qu'elle devait être de l'Autremonde, mais lorsqu'il lui demanda sa main, elle déclara qu'elle était la fille d'Etar et qu'elle l'aimait depuis l'enfance. Ils se marièrent sans tarder et tout le monde se félicita du choix du roi.

Bientôt, dans l'Autremonde de Bri Leith, le bruit de l'extraordinaire beauté d'Etain se répandit. Midir comprit qu'il s'agissait de celle qui avait été sa femme des années auparavant. Déguisé en jeune homme, il se hâta d'aller la rejoindre à Tara pour lui révéler sa véritable identité.
"Mais alors, pourquoi m'avoir quittée ? demanda Etain qui avait tout oublié de son passé.
— Les sortilèges de Fuammach t'ont arrachée à moi, répondit-il. Retourne avec moi, chez toi, dans l'Autremonde."
Etain refusa l'offre dédaigneusement : "Je n'échangerai pas le grand roi d'Irlande contre vous, dit-elle. Et pourquoi vous croirais-je alors que je ne me souviens même pas de vous ?"
Midir partit, vaincu, mais peu après, il retournait à Tara, cette fois-ci sous les traits d'un splendide jeune guerrier. Il se présenta à Eochaid et lui raconta qu'il était venu faire une partie d'échecs avec lui. Eochaid, réputé meilleur joueur du pays, accepta et demanda quel était l'enjeu.
"Le perdant payera ce qu'on lui demandera, dit Midir.
— C'est d'accord", répliqua le roi d'Irlande, sûr de gagner. Et la partie commença. Ils en firent plusieurs et à chaque fois Midir laissa gagner Eochaid et lui donna tout ce qu'il demandait. Midir remporta la dernière partie.
"Que veux-tu ? demanda le naïf Eochaid.
— Prendre Etain dans mes bras et l'embrasser", répondit Midir.
Eochaid se tut pendant un moment, mais, fidèle à sa parole, il dit enfin : "Reviens dans un mois jour pour jour et tu auras ce que tu demandes."
Midir partit, promettant de revenir le jour dit. Eochaid consulta aussitôt les druides. Sur leur conseil, il invita tous les guerriers d'Irlande à garder Tara lors de la visite de Midir. Car, avaient dit les druides, si Midir était empêché de se rendre à Tara le jour dit, Eochaid ne serait plus lié par sa promesse.
Ce jour arriva : les portes de Tara furent solidement bouclées ; Eochaid et Etain se tenaient dans la pièce la plus reculée du palais, entourés de guerriers, et confiants. Soudain, comme surgi des airs, Midir apparut au milieu du cercle des guerriers. Pour la première fois, Etain le vit tel qu'il était réellement sans déguisement. S'il avait été beau jadis, il était maintenant divinement beau et lorsqu'il dit : "Eochaid a promis que je pourrais te prendre dans mes bras et t'embrasser", elle n'opposa aucune résistance. Avec ce premier baiser, la mémoire lui revint : elle se souvint de tout l'amour qu'elle lui avait porté et comprit qu'elle l'aimait encore : "Emmène moi", dit-elle. Avant qu'Eochaid et ses guerriers aient pu rien faire pour l'en empêcher, Midir, tenant ses armes d'une main et soulevant Etain de l'autre, disparut par le trou d'aération.

Le roi et ses hommes coururent au dehors pour essayer de les rattraper mais ils ne trouvèrent pas trace du guerrier ni de la belle Etain. Ils ne virent que deux cygnes liés l'un à l'autre par des chaînes d'or autour du cou. Les oiseaux survolèrent Tara lentement et s'éloignèrent en direction du *sidh* de Bri Leith, leurs grandes ailes battant à l'unisson, leurs chaînes d'or brillant au soleil. C'est ainsi que Midir reconquit sa femme Etain et vécut heureux avec elle dans l'Autremonde.

La Terre Promise

Cette histoire du roi Cormac d'Irlande fait partie d'un cycle de légendes de l'antique Irlande, où se mêlent événements historiques et croyances celtes primitives. Le roi humain y disparaît comme par enchantement dans l'Autremonde, où animaux et oiseaux magiques font partie de la vie quotidienne.

À l'aube d'un matin de mai, le roi Cormac était seul à Tara, principal sanctuaire des anciens dieux de l'Irlande, lorsqu'il vit venir tranquillement à lui un guerrier à cheveux gris. Il portait une cape pourpre frangée entremêlée de fils d'or et des chaussures de bronze blanc. Il tenait à la main une branche d'argent alourdie par trois pommes d'or qui produisait une musique magique. Cette musique était si douce qu'elle plongeait les auditeurs dans un sommeil profond et paisible, apaisant même les douleurs de l'enfantement ou celles des guerriers gravement blessés.

"D'où viens-tu ? demanda le roi.

— D'un pays où règne la vérité, d'où la cupidité, l'âge, la décomposition, la peine, l'affliction et la vanité sont absents, répliqua l'étranger.

— Nous ne sommes pas ainsi, dit le roi, mais ce serait une excellente chose si nos deux royaumes s'alliaient. Concluerons-nous un pacte d'amitié ?

— Pourquoi pas ? dit l'étranger.

— Me donnerais-tu ta branche pour sceller notre alliance ?

— Tu l'auras si tu satisfais trois faveurs.

— Je te les accorde", dit le roi.

L'étranger lui tendit la branche et s'éloigna en disant : "Je reviendrai."

Cormac rentra dans son palais et montra la branche magique à ses gens. La secouant devant eux, il leur fit entendre la douce musique et toute la cour sombra dans un profond sommeil pendant une nuit et un jour. Ravi de son nouveau pouvoir, Cormac oublia la promesse faite à l'étranger et la vie continua sans changement. L'étranger revint au palais, comme convenu, et fit sa première demande :

"Donne-moi ta fille, Ailbe", dit-il.

Les femmes se lamentèrent, mais Cormac était un homme de parole : il donna sa fille au paisible étranger et agita la branche sur les femmes en larmes pour apaiser leur chagrin. À quelque temps de là, le guerrier revint et demanda cette fois le fil de Cormac, Cairbre. Cormac tint à nouveau parole : toute la cour pleura, mais il agita sa branche et ramena le calme.

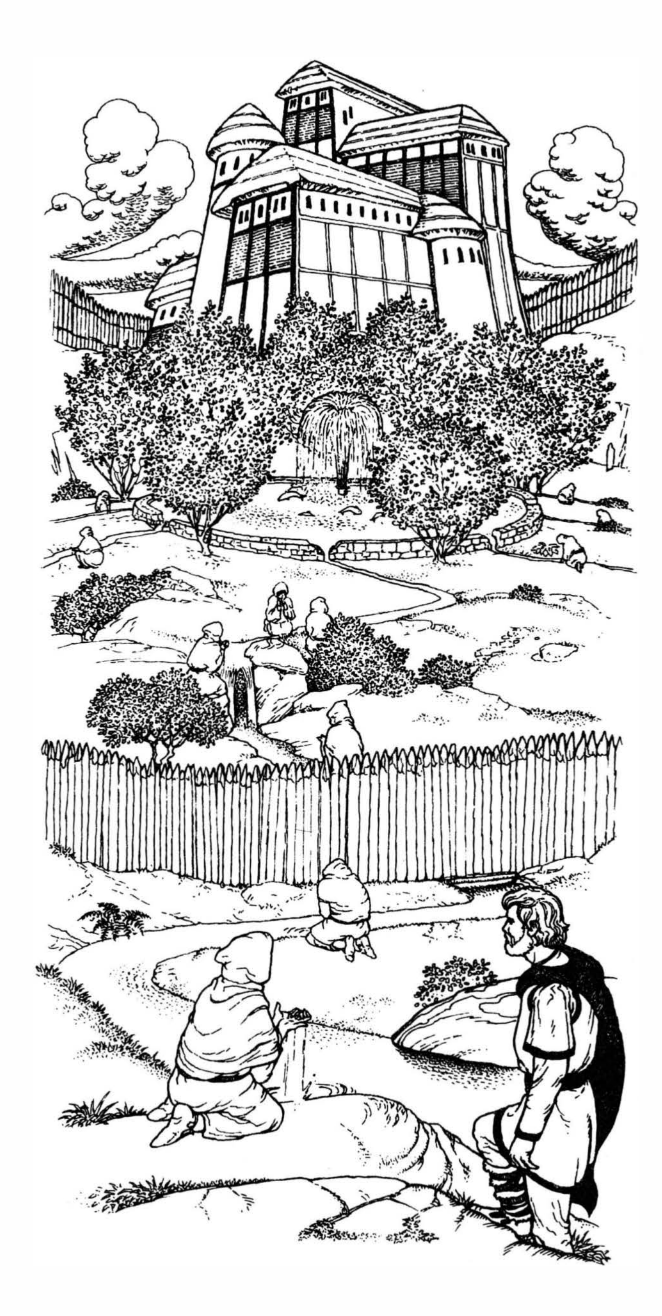
La troisième fois que l'étranger revint, il demanda la propre femme de Cormac, la reine d'Irlande en personne. C'en était trop. Cormac laissa partir l'étranger avec sa femme, mais au lieu d'agiter sa branche pour calmer ses gens, il les appela au combat et leur demanda de le suivre. Au milieu de la plaine, une brume druidique tomba et sépara le roi de ses hommes. Puis elle se dissipa, et Cormac vit devant lui une forteresse entourée de remparts en bronze. À l'intérieur des remparts se dressait une maison d'argent, dont le toit était fait de milliers de plu-



mes blanches. Regardant autour de lui, Cormac vit une seconde forteresse, abritant une autre maison au toit de plumes blanches à poutres de bronze et claies d'argent.

Dans son enceinte, il y avait une fontaine brillante d'où jaillissaient cinq ruisseaux d'eau claire. Neuf coudriers sacrés croissaient près de la fontaine, laissant tomber leurs fruits à coque rousse dans l'eau où vivaient cinq saumons. Le ruissellement des eaux sur la fontaine faisait une musique mélodieuse et enchanteresse. Comme en rêve, Cormac entra dans le grand hall de ce palais. Il y rencontra un superbe jeune guerrier et une ravissante jeune fille à coiffure d'or assortie à ses cheveux. Des mains invisibles le guidèrent vers un siège, lui lavèrent les pieds, le baignèrent dans une piscine d'eau réchauffée par des pierres incandescentes. Lorsque Cormac eut faim, il vit un homme traverser le hall, portant une hache et une bûche, avec un cochon sur les talons. "Il est temps de manger", dit le jeune guerrier ; et aussitôt, l'homme à la hache tua le cochon, alluma un feu et embrocha la bête.
"Tourne le cochon pour qu'il cuise bien de toutes parts, dit le guerrier.
— La broche ne peut tourner, dit l'homme, sans une histoire vraie, et il en faudra une pour chaque quart de la bête.
— A toi l'honneur, dit le guerrier.
— Un jour, commença l'homme, alors que je faisais le tour de mes terres, je trouvai des bêtes qui ne m'appartenaient pas sur mes pâturages. Je les enfermai dans l'enclos : leur propriétaire vint me demander leur liberté en échange d'un cochon, d'une hache et d'une bûche de bois. Il me dit que chaque nuit la hache couperait le bois et tuerait le cochon, et que chaque matin, le bois serait à nouveau intact et le cochon vivant. Et il en fut ainsi car le cochon et le bois sont ceux que vous voyez aujourd'hui.
— C'est bien, dit le jeune guerrier, c'est assurément une histoire vraie. Tourne le cochon et à mon tour d'en raconter une maintenant. C'était le jour des labours, mais en arrivant dans le champ, je vis qu'il avait été non seulement labouré mais semé. Quand arriva le moment des moissons, nous sortîmes avec nos couteaux : le blé avait été fauché et disposé en meule. Le lendemain, nous pensions le rentrer, mais il avait déjà trouvé place dans l'entrepôt, et, bien que nous en mangions chaque jour depuis, notre tas de blé ne diminue jamais et ne vieillit pas."
L'homme approuva d'un signe de tête et fit tourner la broche. Le deuxième quart était cuit.
"C'est à mon tour, dit la jeune fille. Je n'ai pas plus de sept vaches et de sept moutons, mais le lait des sept vaches suffit à nourrir toute la population de la Terre Promise et la laine des sept moutons à les vêtir. Voilà mon histoire vraie."
L'homme approuva d'un signe de tête. Le troisième quart du cochon était cuit, et Cormac fut invité à raconter une histoire à son tour.

Cormac raconta dans quelles circonstances sa fille, son fils et sa femme lui avaient été enlevés, et comment il s'était lancé à leur recherche. Les larmes qu'il versait en parlant indiquaient clairement qu'il disait vrai.
Le porc était prêt à être mangé, mais Cormac déclara qu'il n'y toucherait point tant que les siens ne seraient pas auprès de lui. L'homme à la hache entonna une chanson douce et le roi s'endormit. À son réveil, ses hommes l'entouraient, mais aussi sa fille, son fils et sa femme. Le jeune guerrier et la jolie jeune fille les convièrent tous à manger et à boire, et l'atmosphère dans le hall fut toute à l'allégresse et au divertissement. Lorsqu'il eut mangé, le jeune guerrier se leva et une servante invisible lui plaça une coupe à belles incrustations d'or dans la main.
"Cette coupe a deux vertus étranges, dit le guerrier. Si trois mensonges sont proférés, elle se brise en morceaux. Mais si trois vérités sont énoncées, elle se reconstitue parfaitement. En guise de démonstration, le guerrier proféra deux mensonges et ajouta que la femme de Cormac avait un nouveau mari : la coupe enchantée se brisa. "Je ferais mieux de vous dire la vérité, dit le guerrier, pour qu'elle retrouve son intégrité. Je vous l'affirme, Cormac, jusqu'à ce jour, et depuis qu'elle a quitté Tara, votre femme n'a jamais posé les yeux sur aucun homme, votre fille non plus ; quant à votre fils, il n'a jamais regardé une femme avant d'entrer dans ce hall."
Aussitôt, les trois morceaux d'or s'unirent à nouveau et la coupe fut reconstituée.
"Maintenant, emmenez votre famille, dit le guerrier, et emportez la coupe pour connaître la vérité



du mensonge. Gardez aussi la branche magique que je vous ai donnée pour vous bercer de musique et vous faire faire de doux rêves. Je suis Manannan mac Lir, l'étranger que vous avez rencontré dans le sanctuaire de Tara et le roi de la Terre Promise. Je vous ai fait venir ici pour que vous connaissiez le pays dont vous êtes l'allié, où règne la vérité, d'où la cupidité, l'âge, la décomposition, la peine, l'affliction et la vanité sont absents. Lorsque vous mourrez, la coupe et la branche magique vous seront repris, mais d'ici là, profitez-en."

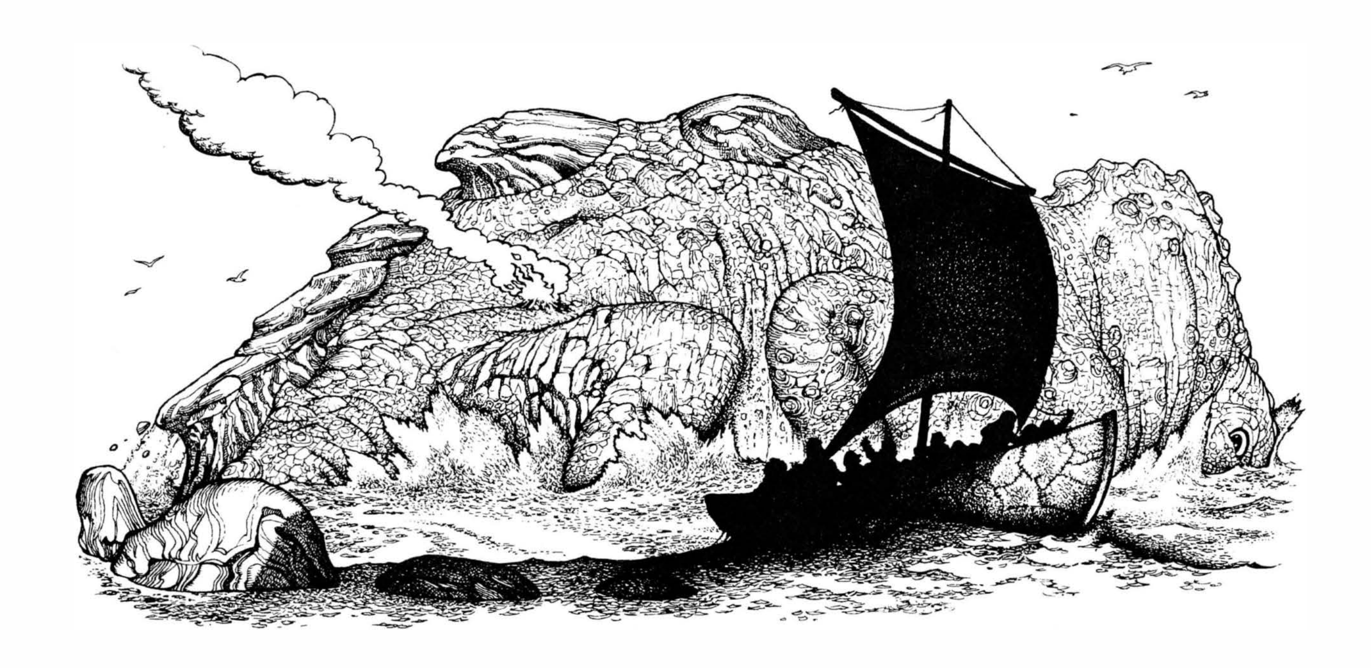
Ce furent les derniers mots que Cormac entendit sur la Terre Promise, car il s'endormit profondément pendant que Manannan parlait. Lorsqu'il s'éveilla, il était à nouveau à Tara avec sa femme, son fils, sa fille, la coupe d'or et la branche magique à côté de lui.

L'île promise des Saints

Longtemps après la mort de Cormac, lorsque le monde celte eut été bouleversé par l'avènement du christianisme, un autre visiteur trouva le chemin de la Terre Promise magique : c'était saint Brendan de Clonfert, dans le comté de Galway, que l'on considère comme le premier Européen à avoir découvert l'Amérique.

Le récit date du IXe siècle après J.-C., et il nous conte le périlleux voyage du saint homme et de ses moines dans des royaumes plus familiers aux druides qu'aux chrétiens, peuplés de monstres et d'animaux magiques du passé celtique. Saint Brendan était le chef d'une communauté religieuse d'environ trois mille moines installée à Clonfert. Une nuit, un moine, le père Barinthus, vint le voir. Il revenait d'une visite à un ermite qui vivait maintenant sur une île appelée l'île des Délices. L'ermite avait invité Barinthus à l'accompagner sur une autre île, située à l'est et appelée l'Ile promise des Saints. S'étant embarqués sur un petit bateau en peau de buffle, ils avaient bientôt pénétré dans une dense nappe de brouillard. Alors qu'ils en émergeaient, à l'autre bout, ils virent se profiler, toute proche, une grande île luxuriante, couverte d'arbres fruitiers et de fleurs. Ils y passèrent quinze jours à explorer ses richesses, lorsqu'un matin, ils tombèrent sur une rivière qui la traversait d'est en ouest. Un étranger surgit brusquement sur la rive pour leur interdire l'accès à l'autre moitié de l'île et leur donner l'ordre de rentrer chez eux. Il les escorta jusqu'au rivage et s'évanouit aussi brusquement qu'il était apparu. À peine se furent-ils éloignés de l'île que la même dense nappe de brouillard les enveloppa à nouveau. Lorsqu'elle se dissipa, ils étaient en vue de l'Irlande.

Ce récit fascina Brendan qui décida sur le champ de partir avec quatorze de ses moines à la recherche de cette île occidentale lointaine. Ils jeûnèrent pendant quarante jours, puis construisirent



un cadre de bois qu'ils tendirent de peaux de buffle tannées. Ils mâtèrent l'embarcation, la dotèrent d'une voile et la chargèrent de provisions pour quarante jours. Au bout de deux semaines de navigation vers l'ouest, ils se croyaient perdus lorsqu'ils arrivèrent en vue d'une île rocheuse. Ils décidèrent d'aborder.

À terre, il n'y avait aucun signe de vie humaine, mais un chien solitaire vint à leur rencontre et les conduisit dans une maison où les attendait un repas. Ils y passèrent trois jours, et bien qu'ils ne vissent jamais personne, la table était toujours servie. Ce n'est que lorsqu'ils regagnèrent leur bateau qu'un jeune homme vint vers eux, avec des miches de pain et de l'eau fraîche. Ils abordèrent ensuite dans l'île des Moutons, où les moutons étaient aussi gros que des bœufs. Là, un autre jeune homme leur apporta de la nourriture. Il leur parla de la suite de leur voyage et offrit de les accompagner pour les guider et les protéger dans leur exploration de l'Autremonde. La troisième île était pierreuse ; les moines halèrent leur bateau, allumèrent un feu et mirent à cuire de la viande qu'ils avaient apportée de l'île des Moutons. Au moment où l'ébullition commença, l'île tout entière se mit à trembler violemment ; terrorisés, ils regagnèrent leur bateau à temps ; l'île était, en fait, un gigantesque monstre marin qui plongea sous les flots avec le brasier qu'ils avaient allumé sur son dos. L'étape suivante fut le Paradis des Oiseaux où ils trouvèrent un grand arbre densément peuplé d'oiseaux pareils à de gros bourgeons blancs. L'un des oiseaux vint se poser aux pieds de Brendan et lui dit que les oiseaux étaient, en fait, des âmes et qu'il lui faudrait sept années pour atteindre la Terre Promise. Les oiseaux chantèrent les messes avec eux, mais bientôt le jeune homme de l'Autremonde apparut et ils durent partir.

Pendant sept longues années, ils naviguèrent à travers les mers, ballotés par les vents d'île en île, terrifiés par les monstres marins et tremblant souvent pour leur vie. Où qu'ils abordassent, le jeune homme de l'Autremonde les attendait et leur donnait nourriture et vêtements. Finalement, il les conduisit à l'Ile promise des Saints et ils virent là toutes les merveilles que le saint homme avait décrites. Sur la berge du fleuve qui coulait d'est en ouest, eux aussi rencontrèrent un jeune hommes qui leur ordonna de rentrer chez eux parce que Brendan, dit-il, allait bientôt mourir. Sur le chemin du retour, une brume magique enveloppa le petit bateau une fois de plus et ils furent bientôt en vue de leur patrie. Le voyage qui avait duré sept longues années s'achevait en un instant.

Voici quelques années, un homme nommé Tim Severin a pris la mer dans une embarcation en

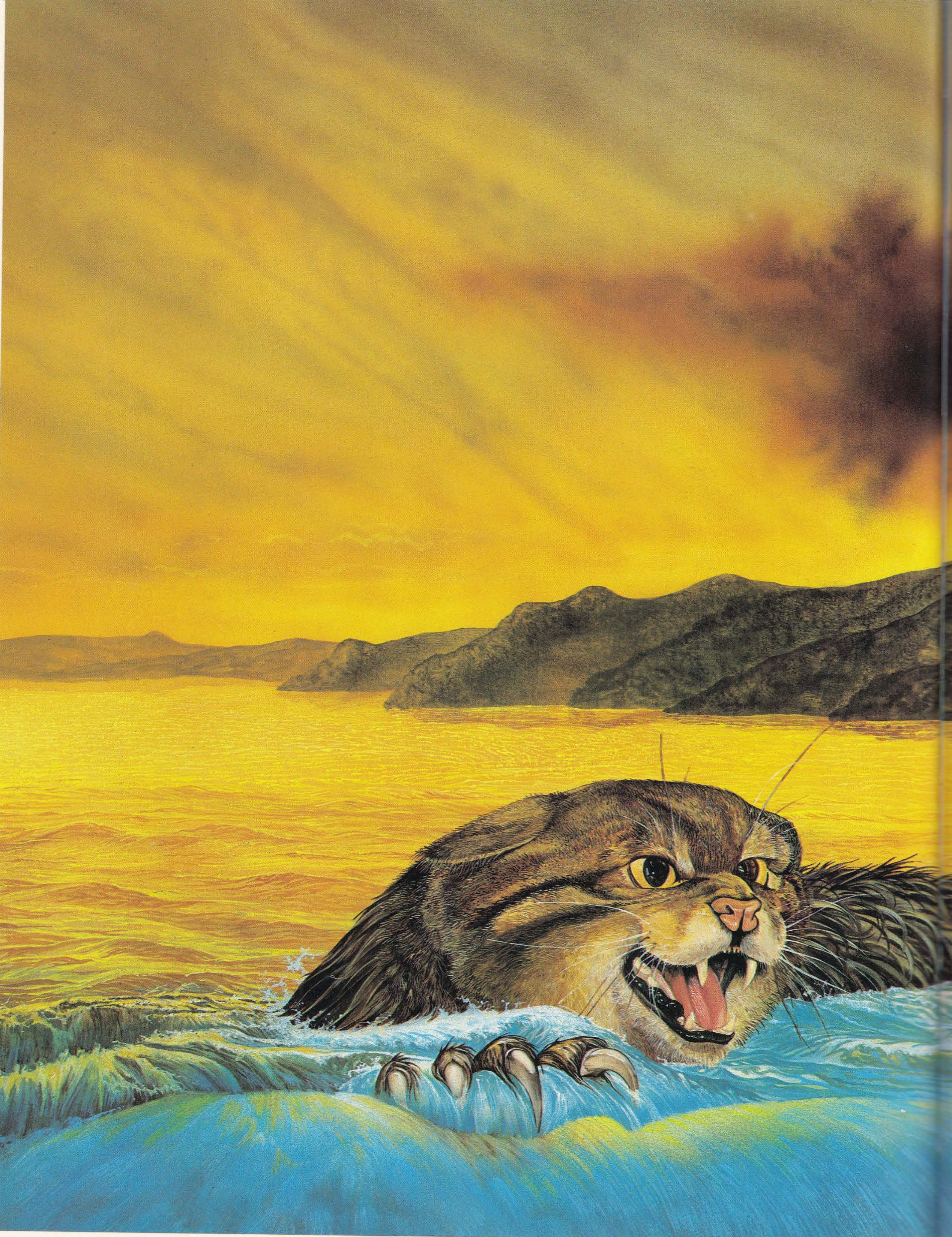
peau de buffle pour prouver que saint Brendan avait pu effectuer la dangereuse traversée de l'Atlantique et atteindre l'Amérique. Mais personne ne pourra nous dire si la Terre Promise se trouve sur l'autre rive de l'océan ou dans un mystérieux Autremonde.

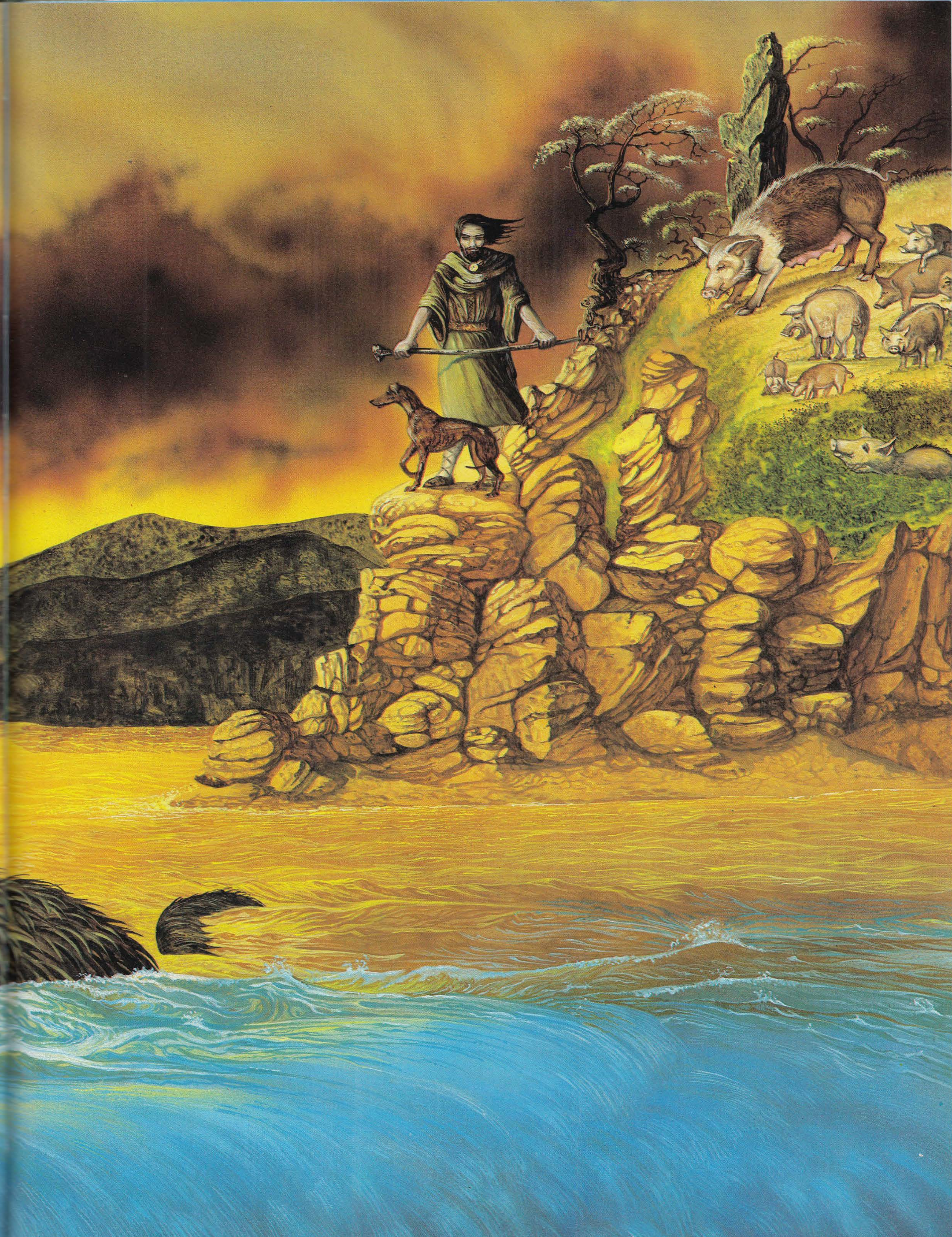
Les chats celtiques

Les chevaux, les chiens, les moutons magiques, les serpents et des animaux de toute sorte occupent une place importante dans la mythologie celte. Les chats non plus n'en sont pas absents. Les Celtes les craignaient et les respectaient mais n'en firent jamais des compagnons domestiques. Ils symbolisaient à leurs yeux les forces surnaturelles obscures, la tyrannie et la mort ; ils furent souvent représentés sur les pierres tombales du monde celte. Les chats sont dotés de stupéfiants pouvoirs psychiques ; ils ont aussi le pouvoir de survie et leur neuf vies attestent de leur indépendance et de leur force. Au temps des Celtes, les chats sauvages étaient répandus en Europe ainsi que les lions et de grands félidés. Les miaulements de chats errants par les nuits de pleine lune avaient vraiment de quoi glacer le sang d'un peuple aussi superstitieux que l'étaient les Celtes. Et c'est ainsi que le folklore les dépeint souvent comme des animaux sinistres en rapport avec le monde surnaturel.

Cath Palug était un chat monstrueux ; ses histoires et celles d'autres chats surnaturels sont probablement la réminiscence d'un dieu sinistre, qui apparaissait sous la forme d'un chat et constituait un objet de crainte et de vénération dans les rituels et les sacrifices. Toute l'Europe le connaissait, surtout la France, où on l'appelait Le Capalu, et on en trouve la trace jusque dans les contes arthuriens du Moyen Âge. L'histoire de sa naissance contée ici est d'origine galloise.
Il y avait une fois un porcher appelé Coll chargé de garder une truie magique. Il la suivait partout. Au moment des repas, elle devenait intenable et courait d'un bout à l'autre du pays et d'abord en Cornouailles, où elle plongeait dans la mer, entraînant Coll parce qu'il s'accrochait toujours à ses soies.
Un jour, elle l'entraîna jusqu'à Gwent, en Galles sud-occidentale, et là, elle donna le jour non à une portée de porcelets, mais à un grain de blé unique et à une abeille. Par la suite, et à jamais, le lieu fut réputé pour la qualité de son blé et son miel. Elle courut ensuite vers Pembroke, en Galles du sud-ouest, et cette fois, donna naissance à un grain d'orge et à une abeille. Puis elle poursuivit vers le nord, engendrant d'abord un louveteau puis un aiglon. Enfin, elle atteignit la côte septentrionale et mit au monde, sur la rive opposée à l'Anglésie, un chaton.
Dès qu'il le vit, Coll sut que ce n'était pas un chat ordinaire. Il était grand comme un cheval, avec des yeux jaunes, des dents acérées et des griffes puissantes et redoutables. ''Tu n'engendreras que le mal'', se dit Coll en lui-même, et empoignant le monstre des deux mains, il courut à l'extrémité de la falaise et le lança aussi loin qu'il put dans la mer. La chute aurait suffi à tuer n'importe quel chat, mais pas celui-là. Il se mit à nager vigoureusement vers la rive opposée, rapide comme un voilier. Les fils de Palug le trouvèrent alors qu'il errait sur les côtes d'Anglésie en quête de nourriture : ils l'adoptèrent et l'élevèrent, d'où son nom de Cath Palug, le chat de Palug. Mais Coll avait eu raison de penser qu'il n'engendrerait que le mal. Loin d'être reconnaissant à ceux qui l'avaient aidé, il causa tant de maux à leur terre et à leur peuple qu'il devint pour la postérité l'un des grands fléaux de l'Anglésie.

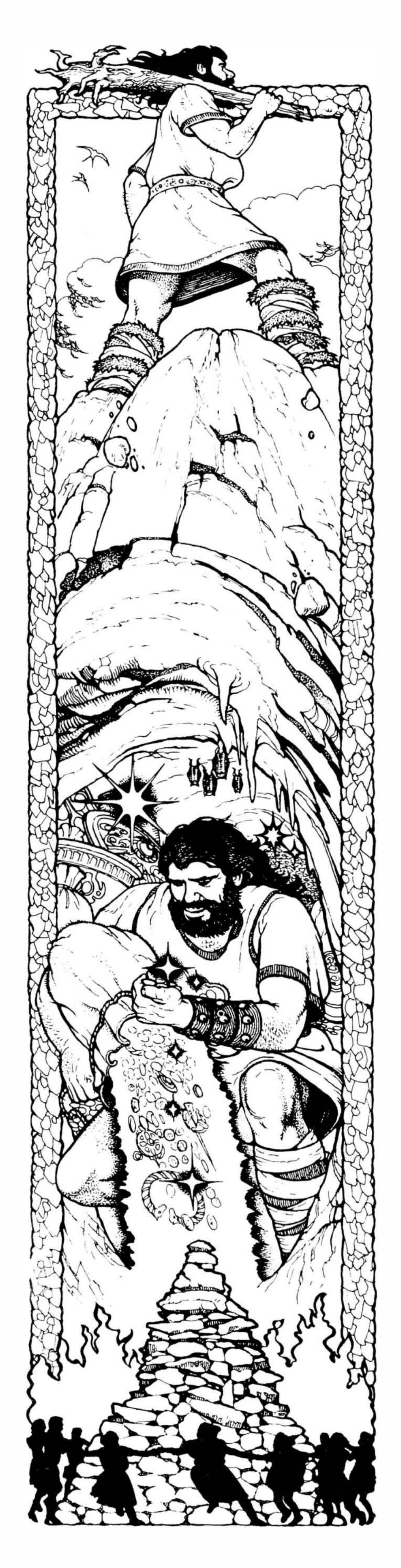
Longtemps, très longtemps après cette curieuse naissance, saint Brendan et ses moines rencontrèrent au cours de leur périple vers la Terre Promise un chat monstrueux très semblable à celui-là. Lors d'une terrible tempête, ils virent émerger des nuages d'écume une île rocheuse et se mirent à ramer vigoureusement dans sa direction. Une lame géante enleva leur frêle embarcation et la déposa sur le rivage. Ils sautèrent hors du bateau et le halèrent pour le mettre à l'abri des vagues, lorsqu'ils entendirent, couvrant le mugissement du vent, une voix qui leur disait :
''Reprenez la mer. Vous courez ici un grand danger.''
Un vieil homme déguenillé descendait les falaises et venait à leur rencontre.
''Y aurait-il plus grand danger que cette





tempête ? demanda saint Brendan. Ce bateau est minuscule et ne survivra pas à la violence des vagues.
— Le danger ici est encore plus terrible, dit le vieillard. Un chat monstrueux habite cette île et il vous dévorera tous. Il s'est installé ici avec mes compagnons et moi alors qu'il n'était qu'un ravissant chaton, fort espiègle. Mais à peine eut-il exploré les lieux, qu'il s'est mis à mépriser la nourriture que nous lui donnions, lui préférant un étrange poisson échoué sur le rivage. À peine l'eut-il avalé que sa nature changea. Il devint énorme et féroce, il nous crachait dessus si nous faisions mine de l'approcher et attaquait hommes ou bêtes qui croisaient son chemin. Il est maintenant si monstrueux que nul n'est en sécurité. Je n'ai survécu moi-même que grâce à une vigilance de tous les instants.''

Le vieux n'avait pas achevé sa phrase qu'un hurlement à faire frémir retentit sur les falaises, un cri plus puissant que le vent, lourd de menaces. Saint Brendan et ses moines n'attendirent pas de voir à quoi ressemblait le monstre ; ils se précipitèrent vers leur bateau et s'éloignèrent aussi vite qu'ils purent. La houle les entraîna rapidement à distance du rivage et, se tournant pour regarder le vieil homme, ils virent un animal de la taille d'un poney qui bondissait sur le sable et pénétrait dans l'eau. Horrifiés, ils le virent qui pagayait vers eux à toute allure avec ses grosses pattes, et ses yeux, pareils à d'énormes verres jaunes, étincelaient.
''C'est un démon ! s'écria l'un des moines.
— Prions, dit saint Brendan. Nous ne pouvons lui échapper.''
Ils s'agenouillèrent dans le bateau qui tanguait et prièrent comme jamais. Un coup d'œil furtif dans sa direction leur permit d'apercevoir, surgissant de la profondeur de la mer, un second chat, aussi monstrueux que le premier. Alors que le premier chat allongeait la patte pour se hisser à bord, le second le saisit par la queue et l'entraîna. Dans l'eau qui bouillonnait, ils se mordirent, se griffèrent, sifflant comme deux serpents. Puis un grand calme tomba ; dans leur frénésie sauvage, ils s'étaient mutuellement noyés. Eux disparus, la pluie cessa, le vent tomba, la mer s'apaisa, et saint Brendan et ses moines purent naviguer en toute sécurité.



Les Géants de Morvah

LA PARTIE OCCIDENTALE DE CORNOUAILLES a toujours été réputée pour ses géants, surtout dans la région de Morvah, sur les flancs nord-ouest du Land's End, un promontoire balayé par les vents et les intempéries. Le cornouaillais y était parlé jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, et l'isolement de la région était tel que les coutumes et les croyances anciennes s'y sont conservées longtemps. Au XIXe siècle, deux grands spécialistes du folklore cornouaillais, Robert Hunt et William Bottrell, ont transcrit nombre de légendes et de croyances anciennes. Le conte qui suit se rapporte à un géant nommé Tom et à son visiteur Jack. D'aucuns considèrent que les géants sont la réincarnation sous une autre forme des anciens dieux celtiques, et que Jack, l'intelligent étranger, n'est autre que le dieu polyvalent et omniscient Lugh.

Une nuit d'été, Tom rentrait chez lui par la route qui va de Morvah à Saint Ives, lorsqu'il fut bloqué par un mur de pierres entassées les unes sur les autres. Comme l'obstacle était incontournable et qu'il était trop fatigué pour ôter les pierres une à une, il décida de couper par les terres appartenant à un géant des environs. Alors qu'il approchait du château du géant, le maître de céans en sortit à toutes jambes.

"Que fais-tu sur mes terres ? beugla-t-il.

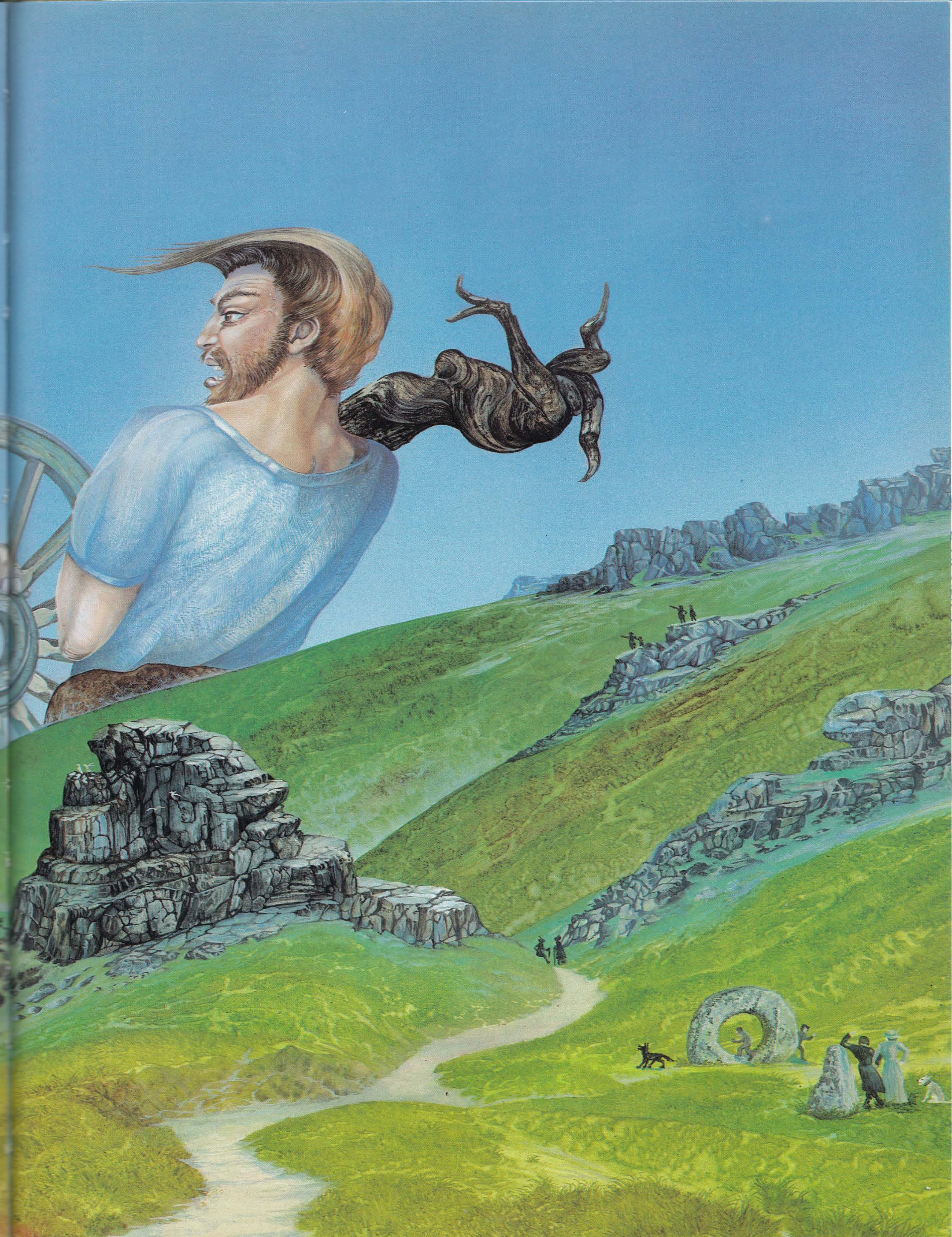
— Tu as bloqué la route avec tes pierres, répliqua Tom calmement, et je veux rentrer chez moi."

Le géant furieux déracina un ormeau et le brandit vers Tom d'un air menaçant. "Dégage", mugit-il.

Avec sang-froid, Tom renversa sa charrette, démonta la roue et l'essieu et affronta le géant. Un féroce combat entraîna les deux hommes à travers collines et landes ; la terre tremblait sous leurs coups. Finalement, Tom frappa le géant au cœur avec son essieu et le tua.

À demi-mort d'épuisement, il vit au loin des gens faire la fête, chantant et dansant autour d'un grand feu. Mais une tâche urgente l'appelait : il devait enterrer le géant et prendre possession de ses terres. Aupa-





ravant, il rendit visite à une femme nommée Joan qu'il avait courtisée pendant des années. Elle lava ses blessures et accepta de le suivre.

L'aube se levait lorsqu'ils arrivèrent au château du géant ; les chiens de garde les accueillirent avec des aboiements féroces. Mais Tom les appela par leur nom et ils laissèrent pénétrer le couple dans les cavernes voisines du château. Elles regorgeaient de trésors : de l'or et des bijoux gardés par le géant. Joan et Tom enterrèrent le géant et érigèrent un cairn (un monticule de pierres) sur sa tombe. Ils étaient riches désormais : toutes les terres qui les entouraient à des kilomètres à la ronde et toutes les bêtes qui paissaient sur les collines leurs appartenaient et ils vécurent heureux dans la paix et l'aisance. Lorsqu'il ne travaillait pas la terre, Tom renforçait les murs de pierre pour tenir les curieux à l'écart de ses trésors.

Un matin, des années plus tard, Tom entendit tambouriner à sa porte.

"Qui va là ? beugla-t-il. Qui que tu sois, tu n'entreras pas."

Mais avant d'avoir pu achever sa phrase, la porte s'écroula et un chaudronnier ambulant entra, son sac à outils sur le dos. Il était aussi grand que Tom et il brandissait un marteau dans une main.

"Où vas-tu ? demanda Tom.

— Je veux aller à Saint Ives par l'ancienne route malgré tes clôtures et tes murs dont tout le monde se plaint, répliqua l'étranger. J'imagine qu'un beau et solide gaillard comme toi ne peut être que le fils du géant. Que dirais-tu d'un combat amical ?

— Je l'accepte volontiers, répondit Tom, et je te laisse le choix des armes. Nous pouvons nous battre au corps à corps, à coups de poings, à coups de pierre.

— Je choisis mon gourdin", dit le chaudronnier qui s'appelait Jack.

Tom saisit un essieu et la lutte s'engagea. Jack fit tourner son gourdin autour de la tête de Tom si vite qu'on aurait dit un rouet. Tom avait le vertige ; alors, Jack, adroitement, en stoppa la rotation et d'un coup, envoya voler l'arme de Tom par-dessus la clôture.

"Maintenant mon garçon, tu ferais mieux de t'avouer vaincu. Ce jeu exige autant d'intelligence que de force", dit le chaudronnier.

Tom avait honte mais le chaudronnier paraissait sympathique et offrit d'ailleurs à Tom de lui apprendre quelques tours. Ils devinrent bientôt amis. Après avoir mangé ensemble, ils partirent chasser. Tom ne possédait qu'un lance-pierres, mais cela ne préoccupa nullement Jack. En moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire, il coupa un ormeau, en fit un arc tendu d'une corde puisée dans son sac à outils. Puis il tailla des flèches ; il tua dix bêtes contre une pour Tom. Joan fut ravie de tout le gibier qu'ils lui rapportèrent des collines.

Pendant que la fille aînée de Joan, Genevra, aidait sa mère à préparer le dîner, Tom fit visiter à Jack ses cavernes remplies de trésors, mais Jack se montra plus impressionné par les pièces susceptibles de lui servir dans son métier que par tous les bijoux et les plats d'or et d'argent. Lorsque Joan les appela pour le dîner, Jack fouilla dans son sac et en sortit un rang de perles qu'il plaça sur la tête de Genevra, puis il prit place à côté d'elle.

Le chaudronnier fut invité à passer la nuit au château, puis la suivante et encore la suivante. Il se prit d'une telle amitié pour le géant qu'il ne le quitta plus et finit par épouser Genevra, la fille de Tom. Le mariage fut célébré le premier dimanche d'août, et depuis, chaque année, toutes leurs relations venaient, de fort loin parfois, en célébrer l'anniversaire. Les invités restaient une semaine ou davantage, chassant, mangeant et jouant à des jeux anciens jusqu'à la nuit. Au bout de quelques années, la foule qui se rendait à Morvah pour le premier dimanche d'août était si nombreuse que la fête se mit à ressembler davantage à une foire qu'à un anniversaire de mariage. Telle est l'origine de la foire de Morvah qui se tient encore de nos jours.

Il n'y a plus guère de géants en Cornouailles, mais certains les imaginent encore, leurs immenses silhouettes se découpant sur le ciel.



Les dieux de la nature

PRESQUE TOUTES NOS CONNAISSANCES de la mythologie celte reposent sur les commentaires d'écrivains grecs et romains de l'époque, sur les témoignages archéologiques et sur le folklore. Il existe une autre source d'information mytérieuse : les figures taillées dans la craie du sud de l'Angleterre et, ailleurs, les gravures rupestres. Les plus fameuses sont le *Cerne Abbas Giant* — Le Géant de Cerne Abbas —, dans le Dorset, le *Long Man* — l'Homme allongé — de Wilmington et le *White Horse* — le Cheval Blanc — d'Uffington.

Le Géant de Cerne Abbas fut probablement taillé dans les collines de craie par une tribu de Celtes appelés les Durotriges qui vivaient dans la région voici deux mille ans. Il s'agit d'un homme nu brandissant un bâton, et c'est très probablement l'image de l'un de leurs dieux, peut-être Cernunnos, le cornu, ou Sucellos. Le géant mesure soixante et un mètres de la plante des pieds à l'extrémité du bâton qu'il brandit de façon menaçante au-dessus de sa tête. La mémoire populaire fait de lui un dieu de la fécondité. De nos jours encore, la veille d'un mariage, le couple de fiancés rend visite au géant : le jeune homme porte la jeune fille dans ses bras pour traverser le fleuve et aller ramasser une noisette sur le coudrier qui se dresse près d'un puits au pied de l'immense silhouette. Cette noisette est censée porter chance aux jeunes gens.

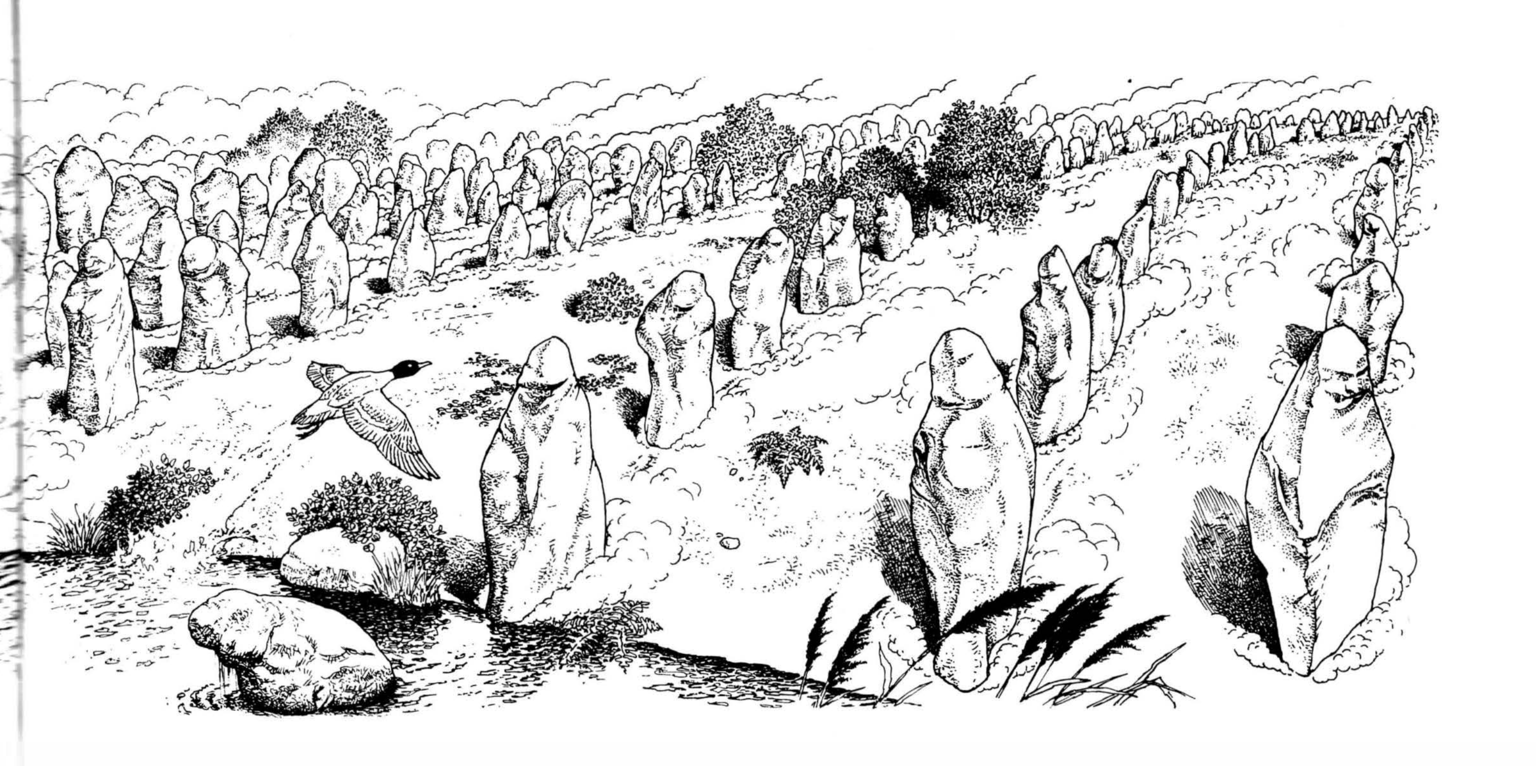
Des figures semblables taillées dans la craie ont probablement existé en Angleterre et ailleurs, mais sans doute ont-elles été détruites par les intempéries, l'extension des cultures ou pour des raisons religieuses. L'Homme allongé de Wilmington a survécu sur les collines crayeuses du Sussex oriental. Il mesure quelque soixante-neuf mètres de hauteur et pourrait dater du VIIe siècle après J.-C. Il est deux fois moins grand que la statue de la Liberté et la seconde représentation humaine de l'histoire par la taille, ne le cédant qu'au géant inca de l'Atacama. L'Homme allongé porte un bâton ou une lance dans chaque main,

et l'on raconte à son propos que c'était un géant vivant qui avait glissé sur les pentes abruptes et s'était brisé le cou dans sa chute. Le peuple étendit le cadavre sur le flanc de la colline et découpa son image dans la tourbe moussue qui recouvrait la craie pour en transmettre le souvenir aux générations futures. Au Moyen Âge, on racontait qu'il avait été tué par des pèlerins dévots, sans doute parce que cette représentation païenne en plein milieu de la campagne gênait l'Église. Selon une autre légende, le géant avait pour mission de veiller à la prospérité des troupeaux de moutons et à l'abondance des récoltes. À la suite d'une mauvaise récolte et d'un agnelage faible, le géant fut tué par un berger qui considérait qu'il n'était plus d'aucune utilité à la communauté.



Dans une autre veine, citons le Cheval Blanc d'Uffington, bondissant sur la tourbe moussue, symbole de la puissante déesse-cheval celtique, Epona. Le Cheval Blanc comme les autres figures de la colline, nécessitent un entretien régulier, et notamment l'arrachage des herbes pour en dégager la surface crayeuse blanche et lisse. Avec le temps, cette opération s'est transformée en fête célébrée par des courses d'ânes et de chevaux, des pugilats et le roulage des fromages sur le flanc de la colline. Selon la croyance populaire, formuler un vœu en se tenant devant l'œil du cheval aide à la réalisation de ce vœu. Un autre cheval blanc, à Westbury, dans le Wiltshire, a été remanié au XVIIIe siècle, devenant un animal lourd et pompier, n'ayant plus qu'un lointain rapport avec l'élégant cheval d'Epona.
Les figures de géants et de chevaux taillés dans la tourbe sont d'un formidable effet vues de loin. Les têtes taillées dans des roches plus dures sont moins spectaculaires mais tout aussi importantes. Un groupe de huit têtes gravées dans la masse de roches qui dominent la lande à dix kilomètres au nord du centre de Glasgow en offre l'illustration. Autre exemple, à Entremont, dans les Bouches-du-Rhône, où une splendide dalle de pierre porte incisés douze visages superposés.
On estime généralement que les ensembles de mégalithes de Stonehenge en Angleterre et de Carnac en France sont l'œuvre des Celtes, mais il n'en est rien. Stonehenge est un ensemble de pierres levées, massives, disposées en cercle et surmontées de pierres horizontales formant le linteau ; l'ensemble du site est entouré d'une base circulaire. Les théories relatives à l'origine de la structure sont nombreuses, de même que celles relatives à sa fonction. Au XIIe siècle, Geoffrey de Monmouth écrivait que Stonehenge avait été transféré par Merlin l'Enchanteur sur la plaine de Salisbury, en guise de monument à la mémoire d'un groupe de chefs de clan anglais. En réalité, Stonehenge a été édifié par étapes à partir du XXVIIe siècle avant J.-C., quelque deux mille ans donc avant l'apparition des Celtes qui ont pu cependant l'utiliser pour leurs cérémonies religieuses comme le font les ''druides'' modernes le jour de la Saint-Jean-d'Été. Un écrivain romain parle d'un magnifique temple circulaire consacré à Apollon dans le centre de l'Angleterre, où l'on chantait et jouait de la harpe en l'honneur du soleil. S'agit-il de Stonehenge, comme le pensent certains spécialistes ?

Le fameux et impressionnant alignement de Carnac est lui aussi antérieur aux Celtes. Il est formé de plusieurs milliers de pierres levées datant de quatre mille ans et qui se déploient sur des kilomètres. Leur fonction initiale reste un mystère et elles ont alimenté d'innombrables légendes. Selon l'une d'elles, il s'agirait de colonnes de sol-



dats païens ennemis, pétrifiés par des forces magiques alors qu'ils s'apprêtaient à attaquer et à tuer saint Cornély, le saint patron de Carnac. À la veille de Noël, une fois par siècle, les pierres se dirigent lentement vers la rivière la plus proche pour boire, laissant des trésors sans surveillance dans leur trou. Puis elles regagnent rapidement leur place initiale, broyant sous leur poids les pillards éventuels. Ne sont épargnés que ceux qui tiennent une branche de gui entourée par un trèfle à cinq feuilles ; mais quoi qu'il en soit, l'or se transforme en poussière avant le lever du soleil, à moins d'avoir été échangé contre une âme de chrétien.

Les noms de lieux

C'est en Irlande que les noms de lieux évoquent le plus clairement les anciennes divinités. *L'Histoire des lieux importants,* connue sous le nom de *Dindshenchas*, est un ensemble de légendes expliquant l'origine du nom de certains lieux, véritable mine de renseignements sur l'Irlande celtique païenne. Elle est l'œuvre de moines irlandais ayant vécu au XIIe siècle après J.-C. L'histoire qui suit raconte comment Inber-n-Aillbine a reçu son nom.

Ruad était un prince irlandais, l'un des hommes les meilleurs et les plus braves du royaume. Il comptait beaucoup d'amis et aucun ennemi et il était le bienvenu partout où il allait. Un jour, il décida de rendre visite à son frère adoptif, le fils du roi de Norvège, et il quitta l'Irlande avec une flotille de trois navires. Comme le temps était beau et le vent hardi, la flotille fut bientôt à mi-chemin de la Norvège ; soudain, les trois navires s'immobilisèrent brusquement comme s'ils venaient de heurter un mur invisible. Tous les efforts des marins pour les faire avancer demeurèrent vains. On aurait dit qu'ils étaient solidement ancrés au fond. Ruad, ayant ordonné aux commandants de ses navires de l'attendre le plus longtemps possible, plongea dans les profondeurs pour voir ce qu'il en était.

Il nageait sous l'un des navires lorsqu'à sa grande stupéfaction, il vit dans les flots les plus belles femmes du monde. Leurs yeux avaient les innombrables couleurs de la mer : gris métallique, vert d'eau, bleu profond. Trois femmes étaient accrochées à la quille de chaque navire pour les retenir. Apercevant Ruad, elles allèrent vers lui, l'enveloppèrent fermement de leurs bras vigoureux et l'entraînèrent dans les fonds, dans leur demeure de l'Autremonde. Ruad resta auprès d'elles neuf jours durant, et quoique ne man-

quant de rien, il éprouva bientôt le mal du pays et ne rêva plus que de s'enfuir de cet étrange royaume sous-marin. Il sombra progressivement dans une profonde mélancolie.
"D'où vient ton mal ? lui demandèrent les belles jeunes femmes.
— J'ai envie de rendre visite à mon frère adoptif, soupira Ruad. Nous ne nous sommes plus vus depuis l'enfance, et je me demande si je le reverrai jamais.
— Si tu nous quittes, tu ne reviendras plus, dit l'une des femmes, et c'est pourquoi nous te gardons.
— Si vous me laissez partir, je promets de revenir. Si vous m'aimez, vous devez me croire."
Elles accédèrent à sa demande à regret et le raccompagnèrent à ses navires. Ruad fut chaleureusement accueilli par le prince norvégien et il demeura auprès de lui pendant sept ans. Lorsque vint le moment de partir, oubliant sa promesse, il demanda à ses hommes de faire voile vers l'Irlande le plus vite possible.

Or le temps que Ruad avait vécu dans le royaume sous-marin, il avait dormi avec l'une des femmes. Un fils était né, âgé maintenant d'environ sept ans. Lorsque les femmes comprirent que Ruad manquait à sa parole, elles prirent l'enfant et se lancèrent à sa poursuite dans un bateau de bronze, en chantant un air céleste. Elles étaient sur le point de le rattraper lorsque Ruad, au bord du désespoir, vit se profiler à l'horizon les côtes d'Irlande. Il demanda à ses hommes de forcer sur les rames tandis que le navire de bronze se rapprochait inexorablement. Ils finirent par accoster sur les côtes d'Irlande et, avant d'avoir été rattrapés, ils avaient sauté à terre. La mère du petit garçon, fils de Ruad, fit alors une chose terrible. Elle tua l'enfant et lança sa tête sur Ruad.
"C'est un horrible forfait, c'est un crime épouvantable", crièrent les témoins, et c'est ainsi que le théâtre de ce tragique événement devint à jamais La Baie du Crime épouvantable soit, en irlandais, Inber-n-Aillbine. Quant aux neuf étranges femmes, elles regagnèrent le large à bord de leur navire de bronze et ne firent plus jamais parler d'elles. Ruad, lui, ne navigua plus jusqu'à la fin de ses jours.

L'idole en or

Une triste légende explique l'origine du nom Mag Slecht, La Plaine de la prosternation, et parle d'un ensemble de pierres levées disposées en cercle, et des sacrifices humains dont elle était le théâtre. Une idole en or se dressait, dit-on, à Mag Slecht ; elle était entourée de onze idoles en pierre plus petites. L'idole en or, connue sous le nom de Crom Dubh, était vénérée par la population qui lui payait un lourd tribut pour se protéger de son influence maléfique : des nouveau-nés lui étaient sacrifiés afin qu'elle garantisse des rendements élevés en lait et en blé et des récoltes saines. S'adressant à l'idole, les fidèles se prosternaient, tapaient des mains et allaient jusqu'à se meurtrir le corps dans la frénésie de la prière : voilà pour l'origine du nom.
Le dieu Lugh, encore lui, avait affronté Crom Dubh, pour tenter de le déposséder de ses pouvoirs maléfiques sur les récoltes, mais ce n'est qu'avec l'arrivée de saint Patrick que l'idole tomba à jamais. Lorsque son périple en Irlande conduisit Patrick à Mag Slecht, il posa sa croix sur la tête de l'idole pour en chasser les forces démoniaques. À l'instant même, la statue, se tournant vers la droite, s'inclina vers l'ouest, et la terre s'ouvrit engloutissant les douze idoles de pierres, dont seules les têtes deumeurèrent visible à la surface du sol. Avec un gros marteau, le saint fendit l'idole en or de la tête aux pieds, expédiant à jamais dans l'Autremonde le démon qui l'habitait.

Les deux oiseaux

Sur le fleuve Shannon, en Irlande, on connaît un lieu dit curieusement Snamh da en ou « la nage des deux oiseaux ». Voici l'origine de ce nom étrange.
Il était une fois un homme nommé Nar ; il vivait dans la province du Connacht avec son épouse Estiu, une femme guerrière. Elle était très belle, si belle qu'un autre homme nommé Buide en tomba amoureux et résolut de l'enlever à son mari. Buide avait un frère adoptif et tous deux étaient inséparables ; métamorphosés en oiseaux, ils se rendirent chez Nar pour courtiser Estiu. Les deux oiseaux se perchèrent sur les branches d'un arbre voisin et se mirent à chanter si mélodieu-



sement que toute la maisonnée sortit pour les entendre et s'endormit bientôt, bercée par la musique. Trop intriguée pour dormir, Estiu vit ainsi Buide reprendre sa forme humaine et venir déposer ses hommages à ses pieds.

Les oiseaux revinrent plusieurs fois et le même scénario se répéta. Nar finit par concevoir des soupçons et consulta son druide ; apprenant que les oiseaux étaient des hommes, il éprouva une folle jalousie. Le lendemain, il était aux aguets, caché parmi les joncs, lorsqu'il vit arriver les deux frères, transformés cette fois en cygnes. Les deux gracieux animaux se posèrent sur l'eau et firent tranquillement le tour du lac, attendant qu'Estiu les rejoigne comme convenu. Nar arma son lance-pierres et, tirant avec rage et fureur, fit d'une pierre deux coups.
La jalousie de Nar causa sa propre perte. Estiu, le cœur brisé par la mort des deux frères, dépérit et mourut bientôt de chagrin. Son époux, incapable d'envisager la vie sans elle, mourut aussi. Mais le fleuve Shannon perpétue à jamais la mémoire du lieu où les deux oiseaux magiques se posèrent dans l'attente d'Estiu.

L'île de Man

En mer d'Irlande, presque à égale distance de l'Irlande, de l'Écosse, de l'Angleterre et du pays de Galles, se dresse la belle île de Man, qui emprunte son nom à Manannan, fils de l'ancien dieu irlandais de la mer. Manannan, qui est presque toujours dépeint comme un homme ordinaire, apparaît dans une légende doté de trois jambes lui permettant de se mouvoir très rapidement : et ces trois jambes sont aujourd'hui le symbole de l'île de Man. Manannan était un grand illusionniste et adorait faire des tours de magie.
Un jour, un important chef de clan appelé Aodh Dubh O'Donnell donnait un banquet et vantait devant ses invités les richesses de sa demeure et le talent de ses musiciens, lorsqu'un étrange personnage traversa le hall. Il portait des vêtements rayés ; ses chaussures paraissaient emplies d'eau et laissaient des flaques sur le sol. Une cape lui couvrait la tête, mais ses oreilles pointaient à tra-

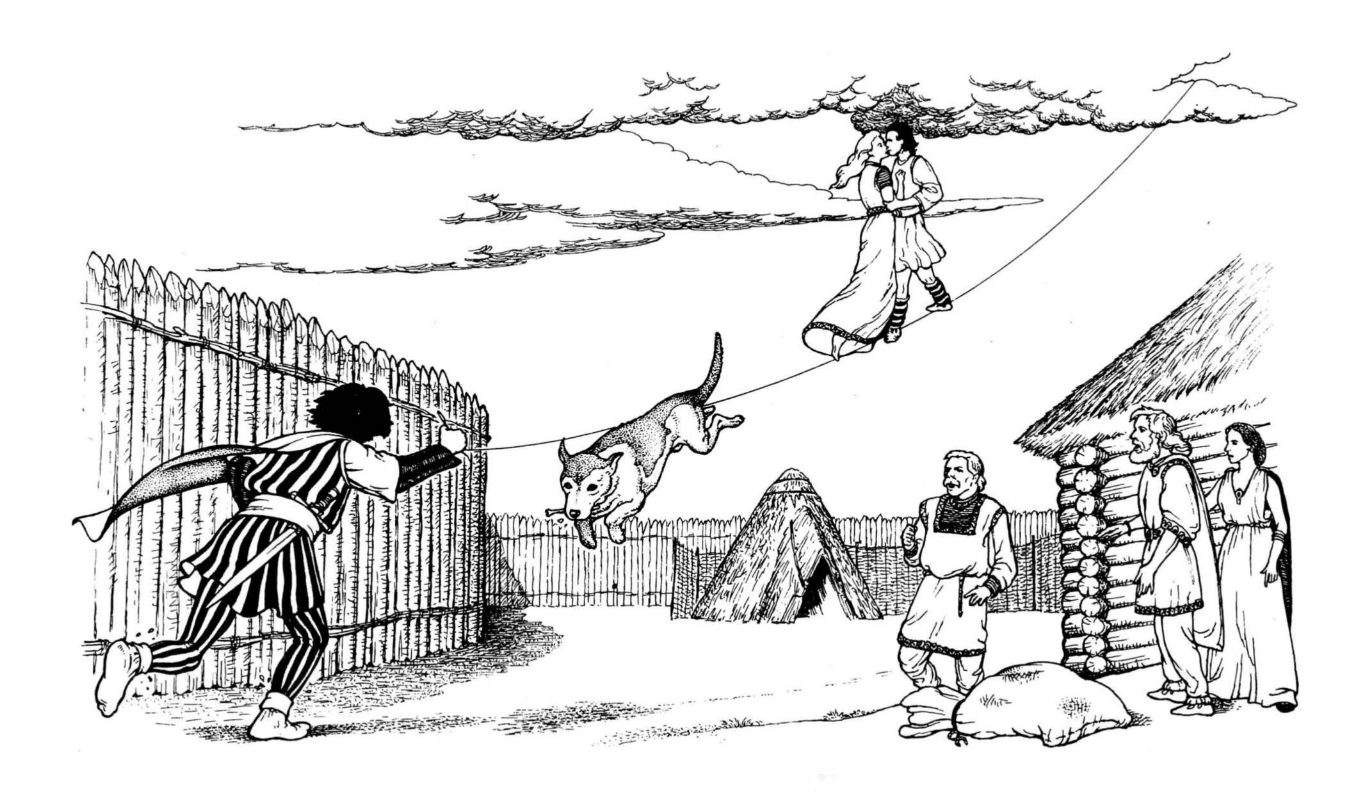
vers le tissu déchiré ; à sa ceinture pendait une épée nue. Il tenait dans la main trois lances noircies en bois de houx et avait un grand sac sur le dos.

"D'où viens-tu ? lui demanda O'Donnell.
— Du pays alentour, répondit l'étranger.
— Comment es-tu entré ? Le gardien a l'ordre de me prévenir de la venue de tout étranger.
— Ne l'incrimine pas. Je n'ai eu aucun mal à entrer et je n'aurai aucun mal à ressortir."
À ce moment-là, les musiciens que O'Donnell avait vantés commencèrent à jouer la plus douce des musiques irlandaises. L'étranger se boucha les oreilles avec ses mains en disant :
"D'où sortent ces musiciens ? Mieux vaut entendre le martèlement des marteaux sur le fer que ce bruit-là."
Sans rien ajouter, il saisit une harpe, en pinça les cordes et en tira une mélodie capable de bercer les cœurs les plus tourmentés, les corps les plus souffrants.
"Je n'ai jamais entendu pareille musique ailleurs que sur le *sidh*, dit O'Donnell. Tu es le meilleur musicien du monde.
— Un jour, je suis le meilleur, un autre, le pire", dit l'étranger.
O'Donnell, souhaitant ardemment garder l'étranger chez lui, donna l'ordre à vingt écuyers armés et vingt fantassins de le surveiller ; il en plaça autant à sa porte.
"Que font tous ces hommes ? s'enquit l'étranger.
— Ils veillent à ce que tu ne sortes pas d'ici.
— Sur mon honneur, je ne serai plus là demain, quoi que tu fasses.
— Si tu fais un pas, je te jette à terre", dit O'Donnell.

L'étranger ne souffla mot et, reprenant sa harpe, il se remit à jouer une musique aussi mélodieuse qu'avant. Lorsque l'assistance fut plongée dans le ravissement, il cria aux hommes postés dehors :
"Je vais sortir. Faites bien attention ou je vous échapperai."
Les gardes, alertés, levèrent leurs haches prêts à frapper ; dans la hâte et la confusion, ils ne réussirent qu'à s'assener des coups mutuellement ; quelques instants plus tard, ils gisaient tous morts sur le sol.
L'étranger se tourna vers O'Donnell : "Maintenant, promets-moi vingt vaches et cent arpents de bonne terre ; en échange, je ramènerai tes gens à la vie."
O'Donnell accepta, non sans réticence. Fouillant dans son sac, l'étranger en sortit un bouquet d'herbes fraîches qu'il frotta sur les lèvres de chacun des cadavres. Les gardes se redressèrent plus sains et vigoureux que jamais, mais regardant autour d'eux, ils ne virent plus aucune trace de l'étranger.

Le même étranger se rendit en visite dans une autre demeure irlandaise, chez Tadg O'Cealaigh. Cette fois, il se livra devant ses hôtes à une série de tours de magie et finit par extraire de son sac un fil de soie très fin. Il le lança en l'air, si haut qu'il s'accrocha à un nuage. Il fouilla ensuite dans son sac et en sortit un lièvre qui se mit à courir le long du fil et disparut. Puis, ce fut au tour d'un chien qui se lança à la poursuite du lièvre, d'un vigoureux soldat et finalement d'une jolie jeune fille.

"Suivez-les vite ! dit l'étranger, mais attention au chien, il mord."
Tout le monde avait les yeux levés vers le nuage. On entendit le chien japper en poursuivant le lièvre. Puis ce fut le silence. "Il se passe quelque chose de curieux là-haut, dit l'étranger.
— Quoi donc ?
— Je dirais que le chien est en train de dévorer le lièvre et que le garçon embrasse la fille." Ce disant, il tira avec force sur le fil, les ramenant tous sur terre. Il avait vu juste : le chien finissait de croquer les os du lièvre et le jeune homme tenait la jeune fille enlacée.
"De quel droit ? dit l'étranger. Et d'un coup d'épée, il trancha la tête du soldat.
— Toi non plus tu n'avais pas le droit, protesta Tadg.
— Je vais arranger ça, dit l'étranger, et ramassant la tête du garçon, il la lança sur le corps où elle reprit sa place, sinon que la face se trouvait maintenant côté dos.
— Mieux vaut la mort que cela, dit encore Tadg.
— Je vais arranger ça", reprit l'étranger, et il fit tourner la tête sur elle-même.
L'assistance était tellement préoccupée par le sort du jeune homme qu'elle en oublia l'étranger. Lorsque les regards se tournèrent enfin vers lui, il avait disparu.



Manannan fit le tour de l'Irlande, et personne ne put le retenir là où il ne voulait pas rester. Ses tours, s'ils étaient parfois effrayants, ne faisaient de mal à personne car il ressuscitait toujours les morts avec ses herbes et ses pouvoirs magiques. La forteresse de Manannan se dressait au sommet de la montagne South Barrule, et c'est là qu'il vivait lorsqu'il n'était pas en voyage, enveloppé dans une brume magique qui le dissimulait, lui et son royaume, aux regards des mortels et de ses ennemis. Ses pouvoirs allaient jusqu'à créer l'illusion qu'un homme seul sur le rivage était une armée de centaines d'hommes ou que de simples copeaux de bois flottant sur la mer étaient une armada de redoutables navires de guerre. Le danger écarté, il dissipait l'enveloppe de brume, pour que le soleil réchauffe son île, et les ajoncs et la bruyère répercutaient le bourdonnement des abeilles.

Ainsi protégée, il n'est pas étonnant que l'île de Man ait toujours réussi à sauvegarder une indépendance de fait et jouisse encore d'un statut particulier au sein du Royaume-Uni.



La tête merveilleuse

COMME D'AUTRES PEUPLES DU NORD, les Celtes païens étaient des chasseurs de têtes qui exposaient fièrement les têtes coupées de leurs ennemis sur les remparts de leurs forts et dans leurs demeures. Pour les Celtes, elles étaient plus que de simples trophées de guerre : ils croyaient que la tête était le siège de l'esprit, l'élément vital de l'être. En exposant et adorant les têtes de leurs ennemis, ils s'assuraient, selon eux, la bienveillance des forces magiques qu'elles recelaient. Lorsque dans les cérémonies et les rituels religieux, les têtes en bois, en pierre, en métal et en os eurent remplacé les vraies têtes, on leur attribua les mêmes pouvoirs magiques. Il ne fait aucun doute qu'à l'âge du fer, des chandelles à mèche de jonc étaient placées dans les têtes exposées tout autour de la forteresse à l'occasion de l'antique fête de Samain, et devaient produire un effet effrayant dans la nuit noire peuplée de fantômes.

On n'attribuait pas seulement aux têtes le pouvoir de tenir les forces démoniaques en respect ; elles avaient aussi celui de vivre par elles-mêmes après la mort du propriétaire du corps : certaines parlaient, chantaient et prophétisaient. Une tête placée à proximité d'un puits, d'un étang, d'un fleuve ou d'un lac voyait s'accroître ses pouvoirs magiques, car l'eau, sous toutes ses formes, était sacrée au temps des Celtes. Un conte relate la bataille acharnée qui opposa deux groupes d'Irlandais et ne laissa qu'un survivant : Riach. Celui-ci coupa les têtes de tous les morts et les plaça près d'un puits. La source qui alimentait ce puits développa instantanément un pouvoir néfaste, portant malheur à tous ceux qui s'en approchaient. Riach éleva des murs autour de la source pour tenter de contenir le mal, installa une porte et la barricada solidement. Mais aucune force terrestre ne pouvait contenir la violence maléfique de l'eau. Elle bouillonnait à l'intérieur du puits, engendrant une pression qui finit par faire sauter la porte : elle jaillit alors avec un rugissement sauvage, recouvrant les terres alen-

tour, telle une lame gigantesque, noyant Riach et un millier d'autres hommes.

Les têtes qui continuaient à vivre après la mort du propriétaire du corps n'avaient pas que des pouvoirs maléfiques. Certaines, comme la tête de Bran, présidaient à un festin de l'Autremonde, fournissant mets et boissons à ses hôtes. D'autres aidaient à la capture de criminels en révélant leur nom à la justice.

Une tête joua un rôle important dans la grande bataille entre les provinces du Connacht et de l'Ulster. Lorsque Medb attaqua le royaume de l'Ulster pour s'approprier le grand taureau brun de Cuailnge, les hommes de l'Ulster, victimes d'un sort, étaient en proie à une étrange faiblesse qui leur ôtait jusqu'au désir de se battre. N'était épargné que Cu Chulainn, qui défia seul la puissante force de l'ennemi. Pendant des mois, des combats singuliers l'opposèrent aux héros de Medb. Grièvement blessé, et complètement à bout de force, il sut qu'il ne pourrait plus continuer à ce train-là longtemps. Un soir, son père humain, Sualtaim, le trouva étendu, affaibli et souffrant tant de ses blessures qu'il ne supportait même plus le contact de ses vêtements : il les avait écartés de son corps avec des brindilles de coudrier enveloppées d'herbe tendre. Sa main gauche, celle qui tenait le bouclier, était la seule partie de son corps encore indemne.

"Que faire pour t'aider?

— Ne t'inquiète pas pour moi, répondit Cu Chulainn. Va en Ulster et dis-leur ce qui se passe ici. Je ne peux plus me battre. Il faut que les guerriers surmontent leur faiblesse et viennent à ma rescousse ou l'Ulster sera perdu."

Sualtaim enfourcha le puissant coursier gris de Cu Chulainn et partit au galop vers le palais d'Emain Macha, où les guerriers de l'Ulster festoyaient dans l'oisiveté.

"Debout, hommes de l'Ulster ! criait-il en traversant le pays. Des hommes sont en train de mourir ; des femmes sont enlevées, le bétail est volé et vous ne faites rien. Honte à vous !" Mais nul n'entendit l'appel de Sualtaim.

Lorsqu'il atteignit le palais d'Emain Macha, il cria à nouveau à toute force les terribles nouvelles ; nul n'y prit garde. Non seulement les hommes étaient trop faibles et distraits, mais encore personne n'avait le droit de parler sans l'assentiment du roi et le roi lui-même ne pouvait parler avant que Cathbad le druide ait parlé. Sualtaim dut crier trois fois les effrayantes nouvelles avant que Cathbad ne lève enfin les yeux :

"Qui est-ce qui tue, enlève des femmes et vole le bétail ? demanda-t-il enfin.

— Ailill et Medb sont en train de vous anéantir", hurla Sualtaim. Cu Chulainn tout seul tente d'empêcher que les quatre royaumes d'Irlande n'envahissent cette terre. Et vous, pendant ce temps, vous vous prélassez sans remords. Levez-vous et battez-vous comme des hommes : sinon vous serez vaincus et voués à l'esclavage jusqu'au jour du jugement dernier.

— Quiconque s'en prend au roi de l'Ulster, comme toi, est condamné à mourir", répondit Cathbad en baillant, et il se replongea dans ses livres. Les autres acquiescèrent et personne ne bougea.

Sualtaim fit faire demi-tour au grand cheval gris en tirant sur sa crinière et en donnant des coups d'éperons rageurs. Surpris, le cheval se cabra ; il balaya l'air avec ses sabots, son cou heurta le bouclier de Sualtaim ; le choc fut si violent que le malheureux homme eut la tête tranchée et que son corps tomba sans vie sur le sol.

Le cheval, effrayé, partit au galop vers l'enclos. Sur sa croupe était resté le bouclier de Sualtaim et sur le bouclier, la tête coupée qui ne cessa pas un instant de crier : "Des hommes sont en train de mourir, des femmes sont enlevées et le bétail est volé. Debout, hommes de l'Ulster !"

Cet horrible spectacle rompit le maléfice ; les hommes de l'Ulster se souvinrent tout à coup de ce qu'ils étaient : les puissants guerriers de l'Ulster. Conchobar, le roi, se leva et prononça avec force un serment : "Le ciel est sur nos têtes, la terre sous nos pieds, la mer autour de nous. Je jure, sauf si le ciel nous tombait sur la tête avec toutes ses étoiles, si la terre cédait sous nos pas et la mer gonflait et inondait tout notre pays, que je rendrai chaque femme de l'Ulster à son foyer et chaque vache à son étable."

Bientôt une puissante armée s'ébranlait pour aller affronter l'ennemi et porter secours à Cu Chulainn : la tête coupée de Sualtaim avait rempli sa mission.

Symboles des mythes celtes

Au début de chaque chapitre, l'artiste a illustré quelques-uns des symboles et personnages contenus dans les histoires.

Page de titre
Un druide fait une offrande aux dieux en présentant des statuettes en bois à leur image. À gauche, l'Homme allongé de Wilmington, gravé dans la craie, domine une colline sur laquelle se dresse un fort qui lui-même surplombe un cercle de pierres préhistoriques. Un nuage druidique descend sur le paysage.
Dans le bandeau du haut, figurent quelques animaux importants chez les Celtes : taureau, cerf, sanglier, cheval monté par la déesse Epona, cygne et chien ; au centre du bandeau, un dieu à deux têtes contemple les vivants et les morts.
Le bandeau du bas montre Brigid, la déesse de la poésie et du feu ; l'épée qu'Arthur a retirée de la pierre ; les phases de la lune qui représentent le savoir astrologique des druides ; Camelot, le château légendaire d'Arthur ; et Lir, le dieu de la mer ; au centre du bandeau, deux têtes de mort évoquent le culte de la tête coupée.
Dans le bandeau de gauche, figurent une plante (symbole de fertilité) dans une roue de chariot (symbole de la guerre) ainsi que les image celtes de Danu, la déesse mère, le Dagda, le dieu père avec son chaudron et son bâton et Nuada Bras d'Argent, dieu guerrier.
Le bandeau de droite montre le dieu Lugh et ses marteaux d'artisan, Cornunnos, le dieu aux bois de cerf, et la triple silhouette de Morrigon, la déesse de la guerre, avec ses corbeaux.

p. 11 Le monde celtique
Les dessins *en haut* et *en bas* sont inspirés du chaudron d'argent trouvé à Gundestrup au Danemark et que l'on pense lié à l'histoire irlandaise de l'enlèvement de Cooley. Ils représentent un roi celte *(en haut)* et une reine celte *(en bas)* entourés de roues de chariot, symboles de la guerre. La chaîne qui encadre les illustrations montre à quel point le travail du fer était développé dans la civilisation celte. Dans le cadre central, un heaume celte trouvé dans la Tamise et une épée ; *au-dessus*, une hutte celte et *en-dessous*, un chaudron suspendu à une chaîne.

p. 14 L'arrivée des dieux
En haut, bateaux dans lesquels le peuple de Nemed a accosté en Irlande avec un loup et un sanglier qui les aident au combat. *Dessous,* les Tuatha de Danann et les fils de Mil se battent pour le partage de la terre idyllique d'Irlande, représentée en médaillon.
En bas, un *sidh* ou tertre magique représente l'une des entrées dans l'Autremonde des Tuatha.

p. 21 La seconde bataille de Moytura
Lugh, le dieu solaire éclatant, lance une pierre avec sa fronde dans le Mauvais Œil de Balor *(en haut)* dont on a soulevé la paupière à l'aide de pieux. *En bas,* les guerriers morts au cours de la bataille sont jetés dans un puits d'où ils ressuscitent.

p. 25 L'art du conteur des Tuatha
En haut, la pierre tombale de Cian le Puissant, avec son nom inscrit en *ogam*, l'ancienne écriture celtique composée de cercles et de lignes qui s'entrecroisent ou se rejoignent au bord de la pierre. *Dessous,* Cian métamorphosé en cochon. Celui-ci, typique de la civilisation de l'âge du fer est à mi-chemin entre le cochon domestique et le sanglier sauvage. *Au-dessous,* Aoife l'enchanteresse, sous forme de démon ailé, fond sur les enfants de Lir transformés en cygnes. La chaîne dorée que ceux-ci portent autour du cou prouve leur origine humaine.

p. 32 L'histoire du Cu Chulainn
Au centre, dans un bouclier décoré d'animaux celtes stylisés, figure Cu Chulainn dans son chariot. *Au-dessus* et *au-dessous* apparaissent les deux taureaux cités dans l'histoire : Donn, le taureau sacré de Cuailnge *(en haut)* et Findbennach, le taureau aux cornes blanches de Connacht.

p. 53 L'histoire de Fionn
Il est le protecteur mythique de l'Irlande. D'une main, il tient des lances, de l'autre une fronde. *En haut* et *en bas* figurent le cerf et le canard qu'il a attrapés lors de son premier exploit de chasseur ; les clubs de shinty et la balle utilisée lors des épreuves de force avec des garçons du voisinage ; le saumon sacré de la Connaissance.

p. 65 Les quatre branches du Mabinogion
De haut en bas Pwyll et ses chiens ; la tête de Bran enterrée au pied de la Montagne Blanche, site légendaire de la Tour de Londres ; une armée de souris en train de voler le grain de Manawydan ; les fleurs à partir desquelles Math et Gwydion ont créé une femme pour Lleu (fleurs de chêne, genêts, reines des prés).

p. 82 La légende du roi Arthur
Merlin l'Enchanteur fait apparaître les différents épisodes de la vie d'Arthur : Arthur, petit garçon retire l'épée de l'enclume ; la tour de Glastonbury (site légendaire d'Avallon dans l'Autremonde) dans un cercle symbolisant la Table Ronde et qui est inspiré de la table conservée au château de Westminster ; le dernier chevalier survivant regarde le corps d'Arthur qui s'éloigne dans une embarcation ; le vase sacré du Graal, utilisé au dernier repas de Jésus.

p. 98 Les dieux des Celtes païens
Deux corbeaux associés aux dieux sont perchés de part et d'autre d'une statuette celte en bois qui sert d'offrande. *À gauche,* Dagda, le dieu père, avec son bâton et son chaudron magique ; *à droite,* Cornunnos, le ''cornu'', dieu de la fertilité et de l'abondance, vide une bourse remplie de pièces de monnaie. *Dessous,* divinité à trois têtes, inspirée d'un vase en terre cuite datant du IIe siècle av. J.-C. à Bavay en France. *Au-dessous,* Epona la déesse cheval et un farfadet (associé à Lug, patron des cordonniers). *En bas,* feuilles de chêne, l'arbre sacré des druides.

p. 104 Oiseaux magiques
et animaux enchantés
On découvre, entrelacés dans les anneaux d'un serpent crachant le feu : Etain métamorphosé en libellule dans sa cage de cristal ; Cath Palug, le chat monstrueux ; les oiseaux sacrés (grue, oie coq) qui ne pouvaient être mangés qu'au cours de cérémonies religieuses ; un cerf évoquant Cornunnos, le dieu ''cornu''.

p. 117 Les géants de Morvah
Dans un cadre représentant un mur de pierres sèches (les ''haies des géants'' en Cornouailles), Jack et son gourdin d'épine noire parcourt à grandes enjambées les collines tandis que le vieux géant savoure des yeux ses trésors. Tout en bas, le peuple célèbre la fête de Morvah avec des feux de joie et danse autour d'un *cairn* (monticule de pierres).

p. 121 Les dieux de la nature
Le géant de Wilmington surplombe des têtes sans bouche, gravées dans une dalle en pierre, à Entremont, en France. *Au-dessous,* une des mystérieuses femmes de la mer qui a ensorcelé Ruad ; sous la tête du Cheval Blanc de Uffington, l'emblème aux trois jambes de l'île de Man et les douze pierres qui se dressaient dans la plaine de Mag Slecht.

p. 128 La tête merveilleuse
Ces têtes qui ont été dessinées d'après des sculptures d'artisans celtes, sont des symboles du culte de la tête coupée. *Tout en haut à gauche,* tête d'un chef celte de Prague, en Tchécoslovaquie ; *à droite,* tête en bronze de Chartres en France. *Dessous,* sculptures de Wakefield et Bradford en Angleterre. *Au-dessous,* la tête sur un bouclier est inspirée d'une décoration trouvée sur un harnais. *En bas,* le puits du diable à Riach fait sauter ses murs et inonde la terre.

Table des légendes